Spiel Box

Nr. 4, August/Sept. 1985 Das Magazin zum Spielen DM 7,–

PREISRÄTSEL

Ein Buchstabensalat aus Kaugummikugeln! Wer bringt Ordnung hinein? Wir suchen eine Definition zur *SpielBox*. Alle Buchstaben müssen dafür verwendet werden. Also an die Arbeit. Es lohnt sich wieder! Unter den richtigen Einsendungen verlosen wir attraktive Gewinne.

Erfinder:
Der Spieleprinz von Honolulu

Fantasy:
Wie es bei uns begann

Quizspiele:
50.000 Fragen und kein bißchen weiser

Und:
Bücher, Rätsel, Besser Spielen...

Bring ins Chaos Ordnung rein, ganze Wörter soll'n es sein!

In diesem Heft: Ein Spiel zum Herausnehmen!

bfr 153, dkr 28, FF 21,50, ltr 170, öS 60, str 7,–

Herzlichen Glückwunsch Köln!

Spielbrett + Spielbrett

BERLIN

Körtestraße 10
1000 Berlin 61
☏ (030) 693 39 39

KÖLN

Engelbertstraße 5 / Am Zülpicher Platz
5000 Köln

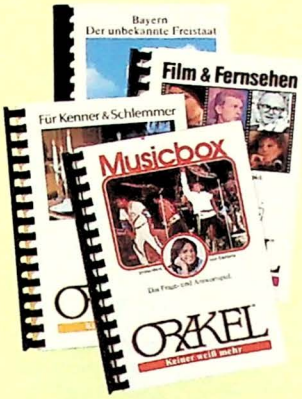
Endlich ist es soweit!
Ab 1. 9. '85 gibt es jetzt Spielbrett auch in Köln.
14 Tage lang feiern wir jetzt mit Schwipspreisen:

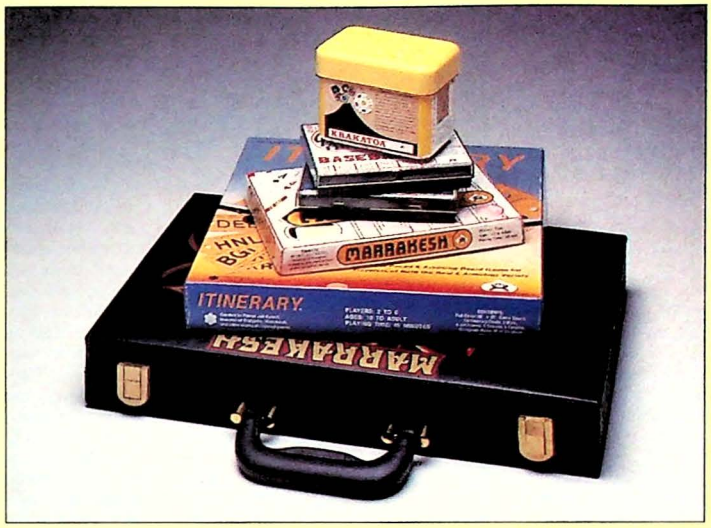
Go-Set (Holzklappbrett, Glassteine und Holzschalen)	~~168.-~~	149.-
Schachspiel (Intarsienbrett, 76mm-Figuren und Box)	~~55.-~~	49,50
Tarot-Mini-Rider-Wait (Wahrsagekarten)	~~17,80~~	14,95
Trivial Pursuit (Quizspiel mit 6000 unglaublichen Fragen)	~~98.-~~	79.-
Öko-Spiel (Spiel um Wirtschaft, Umwelt und Lebensstandard)	~~32.-~~	29.80
Kuhhandel (Lustiges Gesellschaftsspiel für Schlitzohren)	~~16,90~~	14,95
Asgard-Zinnfiguren (Trolle, Zauberer, Helden, Elfen ...)		ab 2,95
LCD-Taschenspiele	~~29,95~~	24,95

Fordern Sie auch unsere Spezialkataloge der **Firma Hartung/Berlin** (Ostasiatische Brettspiele, Fantasy-Spiele, Gesellschaftsspiele, Kinderspiele, Strategiespiele und Spiele-Literatur) oder des **Verlag Vielfalt/Köln** (Ökologiespiele, Friedensspiele, Alternative Spiele etc.) an.

INHALT

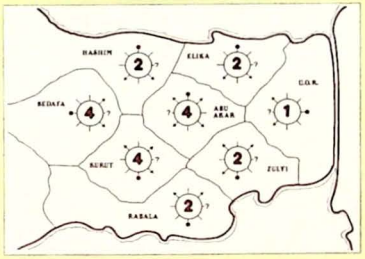
Auf der Erfolgswelle der Quizspiele versuchen viele Verlage mitzuschwimmen. Unser Marktbericht trennt das Schmackhafte vom weniger Genießbaren. **Seite 37**



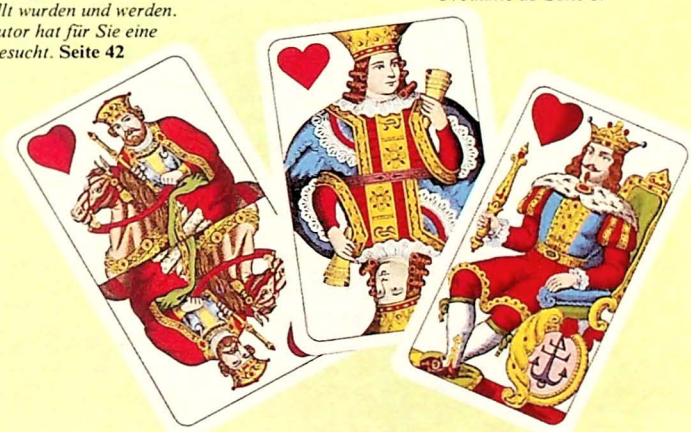


In Hawaii residiert der Erfinder dieser Spiele, Prinz Joli Q. Kansil. Ein Bericht über ihn und seine schönen Produkte ab **Seite 8.**

Anleitungen sind die Crux bei so manch neu erscheinendem Spiel. Das traf auch auf das Spiel der Nationen *zu. Jetzt hat der Verlag Abhilfe geschaffen. Und wir helfen allen „Altspiel"-Besitzern.* **Seite 33**



Über Spielkarten und ihre Geschichte ist viel geschrieben worden, weniger darüber, wie sie hergestellt wurden und werden. Unser Autor hat für Sie eine Fabrik besucht. **Seite 42**



Vorspiel/Leserbriefe	Hausmitteilungen, Kritik, Anfragen, Informationen	4
Spielwelt	Nachrichten aus der Szene	6
Prinz Joli Q. Kansil	Der Spieleprinz von Honolulu	8
Österreich/Schweiz	Neues aus den Nachbarländern	14
Feudalherren	Ein historisches Strategiespiel – per Post und Computer	17
Fantasy	Wie die neuen Rollenspiele in Deutschland vermarktet werden	20
Spiele sammeln	Gamettes und Sports Games von 3M	22
Spielbesprechungen	Vulcano, Odysseus, Abenteuer Tierwelt, Seeräuber, Fotosafari in Ombagassa	27
Besser spielen	Ausführliche Tips zum Spiel der Nationen	33
Quizspiele	Trivial Pursuit und die Folgen – eine Marktübersicht	37
Spielkarten	Historisches und Aktuelles über ihre Herstellung	42
Denkspiele	Ein Haufen Knobeleien	45
Computerspiele	Sammelbesprechung Familienspiele und vier weitere Rezensionen	51
Spielwiese	Neuheiten und Trends kurz beleuchtet	54
Bücher	Ein Band mit faszinierenden Kreuzworträtseln	56
Aufgaben	Mühle, Twixt, Go, jeweils mit Preisrätseln	57
Lösungen, Impressum	Zu diesem Heft und der Preisaufgaben in Heft 3/85	60
Endspiel	Notizen und Anekdoten aus dem Umfeld der *SpielBox*	62

Vorspiel

Es tut sich was

Für viele von Ihnen ist die Urlaubszeit noch nicht vorbei, vielleicht haben die Ferien gar erst begonnen. Für die *SpielBox*-Redaktion hat der Ernst des Lebens allerdings schon wieder angefangen, die dritten Deutschen Spielertage in Essen stehen nämlich vor der Tür. Veranstaltet wird dieses größte aller Spielefeste ja von der *SpielBox*, und die Vorbereitungen laufen bereits auf Hochtouren. Wer es noch nicht weiß, die Spielertage finden vom 25. bis 29. September 1985 auf dem Messegelände an der Gruga in Essen statt. Weitere Einzelheiten und Anmeldeformulare finden Sie in diesem Heft.

Auch ansonsten tut sich einiges in der Spiele-Szene. Die Inflation der Spielepreise nimmt beängstigende Formen an. Kaum ein Spiele-Club oder eine Amateurzeitschrift, die nicht ihr eigenes *Spiel des Jahres* kürt. Der Sinn dieser angeblichen Vielfalt ist nicht mehr einleuchtend. Die Gefahr ist vielmehr groß, daß der Spielekäufer ob dieser Spiele-Preis-Schwemme vollends verwirrt wird. Ein *Spiel des Jahres-Preis*, dessen Verleiher nicht irgendwo im „Türmchen" sitzen, sollte eigentlich reichen. Und wie man am Publikumsinteresse sieht, haben ja beispielsweise die Juroren des *Spiel des Jahres* bisher noch nie mit ihrer Entscheidung so danebengelegen. Eine Einigung wäre also beizeiten angebracht. Die *SpielBox* wird aber davon unabhängig auch weiter über alle Aktivitäten innerhalb der Spiele-Szene berichten (s. z.B. Spielwelt S. 3).

Weitaus positiver ist dagegen die erstaunlich große und immer weiter anwachsende Zahl von Spiele-Clubs. Allmählich, so schaut es aus, gibt es zwischen Flensburg und München kaum noch ein Städtchen, in dem sich nicht mehr oder minder regelmäßig zum Spielen getroffen wird. Und oftmals trifft sich hier nicht mehr nur der harte Kern der Spieler, sondern auch der Nachbar von nebenan.

Helt Steuer

Anfragen

Von einem Freund habe ich neulich von einem Spiel gehört, das aus den USA stammen soll und das da zumindest bis vor einigen Jahren auf dem Markt gewesen sein muß. Es heißt *Culture* und behandelt die Ausbreitung und kulturelle Entwicklung verschiedener Völker auf einem fiktiven Kontinent – hat also eine ähnliche Thematik wie *Civilization* oder *Border Land*, soll aber um einiges komplexer und spannender sein (z.B. mehrere Spielpläne, auf denen parallel gespielt wird etc.). Ich hätte dieses Spiel nun sehr gerne, aber soweit ich weiß, ist es bei keinem der einschlägigen Spieleversender im Angebot. Kennen Sie dieses Spiel und könnten Sie mir in irgenddeiner Weise helfen, da – gegebenenfalls auch antiquarisch – ranzukommen? Zumindest wäre es sehr nützlich, zu wissen, bei welchem Verlag dieses Spiel ursprünglich erschienen ist, und ob es den – auch wenn das Spiel selber mittlerweile vom Markt sein sollte – noch gibt. Ich würde mich sehr freuen, wenn Sie oder eine/r der Leser/innen mir da einen Tip geben könnte.

Wilhelm Müseler
Liebigstr. 56
6000 Frankfurt 1

Wir geben diese Fragen direkt an unsere Leser weiter! *RED.*

Seit der ersten Nummer der *SpielBox*, die ich mehr zufällig kennengelernt habe, bin ich begeisterter Leser. Natürlich gefällt auch mir nicht alles, was ihr schreibt (bes. Tele- und *D & D*-Spiele) aber was soll's, der Rest ist doch gut . . .

Heute habe ich mehrere Fragen und Vorschläge: Vor kurzem hat mir ein Freund sein *Imuri*-Spiel gezeigt: das ist Original-*Twixt*, nur anders im Design (nicht so abstrakt) und vom Spielfeld her etwas größer (28 x 28) aber sonst . . .?! Hersteller: rhön plastik, 8731 Thulba, Copyright Klaus Munro, Hamburg. Wieso ist das Spiel bei uns nicht bekannt geworden, aber *Twixt?* Oder von wem ist jetzt die Idee oder wie oder was?

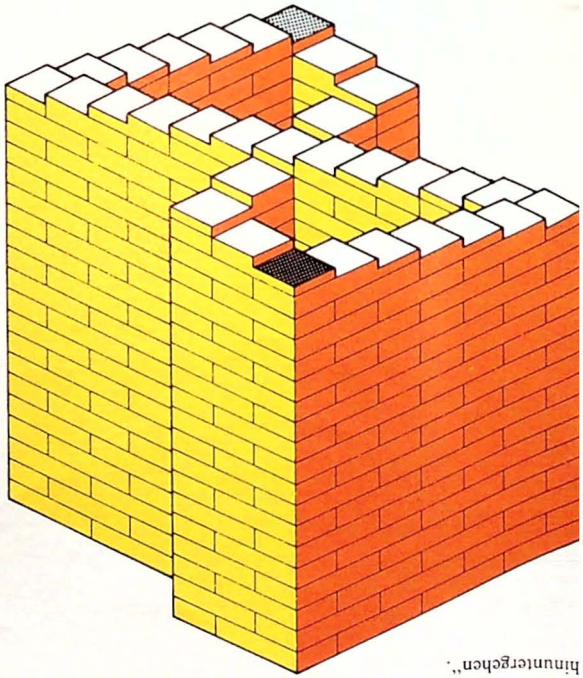
Zu den alten „vergessenen" Spielen: Bei FX-Schmidt sind wirklich ganz viele schöne Spiele rausgekommen, die sich fast alle lohnen wieder erweckt zu werden: *Xerxes* Caramba (spielen wir noch immer wahnsinnig gern), trotz der Nachfolger *Gendarm, Geister* etc. ebenso das Fußball-Spiel *Crisscross*, was ja leicht selbst zu bauen ist und dessen Regeln halt ein wenig schwammig sind.

Vorschlag: Wie wär's mal, wenn ihr weibliche Spieleautoren vorstellt oder deren Spiele (die spielt nämlich meine Frau auch gerne, bzw. am liebsten). Mir sind bislang nur zwei Spiele bekannt, die beide bestimmt zu Unrecht vom Markt verschwunden sind: *Viadukt* (Ravensburger), besonders heiß zu viert! und *Diamant* (Pelikan)

Eberhard Häberle-Krauch
7000 Stuttgart 50

Also von hinten angefangen: Einen Bericht über weibliche Spieleautoren haben wir geplant. Erscheinungstermin jedoch erst im Winter! Zur Imuri/Twixt-Frage: Imuri ist schon lange nicht mehr auf dem Markt. Unseres Wissens ist es niemals zu einem Streit gekommen, und das wohl aus zwei Gründen: Die Spiele sind nicht völlig identisch. Zum anderen war Imuri zu einer Zeit auf dem deutschen Markt, als Twixt hier nicht vertreten war. Als Twixt dann in der Bundesrepublik herauskam, verschwand Imuri. Im übrigen ist die Copyright-Frage generell ein sehr dunkles Kapitel, da es sehr schwer ist, Spielideen überhaupt schützen zu lassen. Alle Klarheiten beseitigt oder wie oder was? *RED.*

Sobald er die Burg erobert hatte, schickte der siegreiche Kommandeur zwei seiner Leute mit dem Befehl nach oben auf die Mauer, sein Banner am höchsten Punkt zu errichten. Der eine forderte, daß die Flagge von der entlegenen Ecke flattern solle, der andere bestand darauf, daß die nahe Ecke höher sei. Wer hatte recht? (Aus dem empfehlenswerten Ullstein-Sachbuch „Puzzles 5 – Bilderrätsel" DM 5,80)



Keiner. Dies ist eine „unmögliche" Zeichnung. Die Stufen sind ein visueller Trick: Folgen Sie ihnen mit einem Finger, und Sie können auf ewig Stufen „hinauf- oder hinuntergehen".

Logik

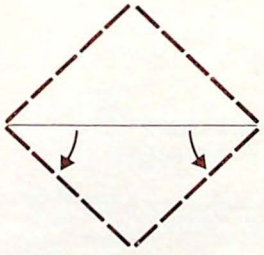
Mit viel Freude habe ich die dieses Mal sehr umfangreiche Rätsel-Ecke „Denken, Knobeln, Spielen" in Heft 3/85 durchgearbeitet. Leider waren wieder einmal mehrere Aufgaben dabei, die nicht lösbar waren. Die Freude am Austüfteln wird erheblich geschmälert, wenn man hinterher feststellen muß, daß alles vergeblich war, weil keine Lösung existiert. Ich möchte deshalb anregen, daß die gestellten Aufgaben genauer auf Logik und die Lösungen auf Richtigkeit geprüft werden.

Im einzelnen:

1. Kreuzfahrtprobleme: Das Paket auf der Abbildung mit der Zahl 809 mußte zur Lösung auf den Kopf gestellt werden (→ 608). Wenn dies Absicht des Aufgabenstellers gewesen sein sollte – und kein Druckfehler –, so handelte es sich um eine Falle, die wohl kaum jemand überwunden haben dürfte.

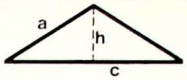
2. Kreuzzahlenrätsel: Wenn D senkrecht das 8fache von I waagerecht (1042 x 8 = 8836) sein sollte, so mußte das 6fache (C senkrecht) 6252 betragen. In der Lösung war demgegenüber 6652 angegeben. Da G waagrecht aber zwangsläufig 63 ergeben mußte, so daß bei C senkrecht 6 Hunderter erscheinen mußten, gab es keine logische Lösung.

3. Schafe, Schafe, Schafe: Die Lösung der ersten Teilaufgabe hätte lauten müssen:



Nur dies ist eine exakte Verdopplung des Flächeninhalts. Die angegebene Lösung wäre nur bei einem gleichseitigen Dreieck richtig gewesen (also wenn z.B. alle drei Seiten aus fünf Gattern bestanden hätten). Die Höhe des Dreiecks beträgt in der Aufgabe nämlich nicht exakt 4 Gatterlängen, sondern 3,7416...:

$$h = \sqrt{a^2 - \left(\frac{c}{2}\right)^2}$$



Für den zweiten Aufgabenteil dürfte es keine Lösung geben.

4. Magisches Quadrat: Auch hier gibt es keine logische Lösung. Die Diagonale von links unten nach rechts oben hat bereits 64 Punkte, so daß sich mit der letzten Zahl eine Summe zwischen 65 und 75 ergeben muß. Die unterste Reihe hat bislang 40 Punkte, so daß sich mit den fehlenden drei Zahlen maximal 70 (11 + 10 + 9) ergeben können. Wenn aber die Zahl ganz unten links z.B. eine 9 wäre, so ergäbe die Diagonale 73. Oder anders ausgedrückt: Die Summe der Diagonalen ist immer mindestens 3 Punkte größer als die unterste Reihe. Die angegebene Lösung lautet auch: Diagonale = 75 – Reihe = 65.

Bernd Illing
5000 köln 90

Die Wege eines Rätsels von der Idee bis zum fertigen Abdruck sind lang. Von Entwurf und Skizzierung zur Reinschrift und -zeichnung beim Autor, durch die Hände des Redakteurs und des Grafikers, zu Satz und Druck gibt es trotz Korrekturlesens leider immer wieder Pannen, so sehr wir uns auch bemühen, diese zu vermeiden.

Zu 1) Die Falle mit dem umgedrehten Paket war beabsichtigt, und wir sind uns sicher, daß auch Aufgaben von diesem Schwierigkeitsgrad von unseren Lesern gelöst werden können. Leider wurden aber von unserem Grafiker bei den Zahlen 681 und 196 normale Einsen verwendet, wo nur ein Strich stehen sollte, da auch diese Pakete umgedreht gehören. Ein Fehler, der das Rätsel tatsächlich unlösbar macht und von uns nicht mehr rechtzeitig bemerkt wurde.

Zu 2) Hier verschwand, dieses Mal schon bei der Reinschrift durch den Autor, eine Textzeile. C senkrecht müßte richtig heißen: „C ist das um 400 erhöhte Sechsfache von I waagrecht." Wie schwer es ist, fehlerfrei zu arbeiten, können Sie übrigens auch an Ihrem Brief erkennen. Sie haben „1042 x 8 = 8836" getippt, obwohl es „8336" hätte heißen müssen.

Zu 3) Auch hier ist ihnen der Fehler unterlaufen, und Sie haben sich beim Einsetzen in Ihre richtige Formel etwas vertan, denn 25 – 9 ist 16 und nicht 14, was Sie dann zu dem Ergebnis 3,7416 ... kommen läßt.

Zu 4) Hier hat offensichtlich der Autor des Rätsels einen rabenschwarzen Tag gehabt und ist einem simplen, aber folgenschweren Rechenfehler erlegen. RED.

Nachtrag

Betr. Leserbrief in *SpielBox* 2/85: Herr Ulrich Traud fragte nach dem *Uno-Spiel* und bekam von Ihnen als Antwort, *Uno* könne man überall bekommen. Herr Traud meinte aber offenbar ein Spiel mit dem Titel *Uno-Spiel*. Ein solches wurde 1971 von der IWA-Rechenschieberfabrik herausgebracht und vom Ernst Klett Verlag vertrieben. Es war als Unterrichtsmaterial zur Darstellung des Konflikts Industrieländer – Entwicklungsländer gedacht.

Dieses auch m.E. sehr gute Spiel für 4 Personen oder 4 Gruppen ist heute nur noch über Spielesammler erhältlich und ein gutes Beispiel für viele sehr gute alte Spiele, deren Produktion bald eingestellt wurde.

Martin Callies,
3400 Göttingen

Lob

Ich habe seit diesem Jahr die *SpielBox* abonniert und bin begeistert von den vielen und gut ausgeführten Artikeln. Hervorragend gefallen mir die Spielebesprechungen, da sie sehr objektiv sind. Und die Serie über Spiele anderer Länder ist auch vorzüglich.

Andreas Koller
1020 Wien
Österreich

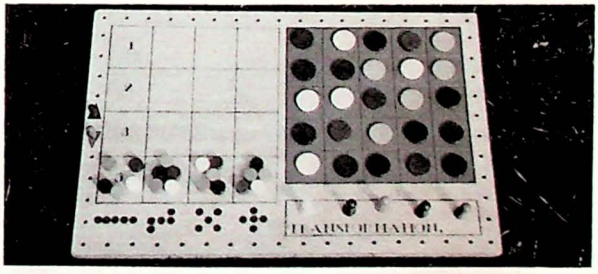
Adressen

Wenn ich mir die *SpielBox*, die ich seit ihrem Bestehen beziehe und inzwischen auch in meinem Laden verkaufe, so ansehe, dann scheint es im Saarland weder einen Spieleladen noch eine Spielelandschaft zu geben. Ich kann mich dann nur dem Leserbrief von Merlin anschließen und nachfragen, warum Ihr nicht einmal Adressen aus dem Saarland veröffentlicht.

Außerdem führe ich in meinem Laden alle 14 Tage einen Spieleabend, zu dem alle interessierten Mitspieler eingeladen sind, im Herbst gibt es die „2. Saarbrücker Spiel- und Kulturtage" und zuletzt gibt es noch den „Kreisel", der für den Bereich Saarland ein breites Angebot an spielpädagogischen Fortbildungen anbietet.

Zuletzt möchte ich noch auf einen kleinen Fehler bei den Preisangaben von Büchern aufmerksam machen, bei denen es ja gebundene Ladenpreise gibt. Wer „Das große Ravensburger Spielebuch" für etwa DM 20,– in einem Spiele- oder Buchladen kaufen will, der wird herb enttäuscht werden, wenn er dann den tatsächlichen Preis in Höhe von DM 38,– (ein Aufschlag von fast 100 %) zahlen soll. Die beiden Bücher aus dem ahorn-Verlag „New games" 1 und 2 kosten nicht DM 24,– sondern bereits seit einiger Zeit DM 26,–.

Wurzelsepp Spieleladen
Rainer J. Rosar,
6600 Saarbrücken



Einheftspiel

Ihr letztes „Beilegespiel" hat mir so gut gefallen, daß ich es gleich aus Holz gebastelt habe. Vielleicht wollen Sie es als Anregung einmal veröffentlichen. Das Zählbrett à la *Cribbage* habe ich gleich mit eingearbeitet. Den Anfang der Spielregeln habe ich etwas geändert, denn es ist nicht immer möglich, bei den ersten beiden Zügen den „verbotenen Tausch" *nicht* durchzuführen. Ich lasse daher diese Regel für die ersten beiden Züge jedes Mitspielers ausfallen.

Bruno Hennig
2900 Oldenburg

Spielen lernen

Ein Großunternehmen unter dem Titel „Spielen lernen" haben sich Hajo Bücken von der Arbeitsstelle Neues Spielen in Bremen und Marlies Winkelheide vom Niels-Stensen-Haus in 2804 Lilienthal, Worpshauser Landstraße 55 für 1985/86/87 vorgenommen: In fünf Wochen-Kursen werden alle, die es wollen, zur Spielleiterin oder zum Spielleiter ausgebildet. In jeder Kurswoche, die von Montag bis Freitag reicht, werden zu einem Schwerpunkt Theorie und Praxis vermittelt. Die Schwerpunkte sind: Brettspiele, Kreativität und Spielstationen, Plan- und Puppenspiele, Theater und Spielfeste, Großgruppen- und Kriegsspiele. Die Teilnehmerzahl pro Kurs ist auf 25 begrenzt. Eine Kurswoche kostet DM 150,–, worin Übernachtung, Vollverpflegung und Kursgebühren enthalten sind. Der erste Kurs startet am 11. November 1985, die anderen Kurse werden in drei Quartalen 1986 und im I. Quartal 1987 durchgeführt. Anmeldungen zur Seminarreihe werden bis zum 14. Oktober 1985 im Niels-Stensen-Haus angenommen.

Comic- und Romanshop

Auch in Niedersachsen regt sich die anwachsende Spieleszene: nicht nur, daß am 9. und 10. November in Braunschweig die ersten *Niedersächsischen Spielertage* stattfinden, zu denen rund 5000 Besucher erwartet werden. In Osnabrück hat sich jetzt auch ein *Comic- und Romanshop* aufgetan (Jürgensort 6–8. 45 Osnabrück. Tel.: 05 41/2 23 28), der ein Spezialangebot für Comic- und Rollenspielliebhaber bereithält. Am 20. Oktober 1985 veranstaltet der Shop das I. Osnabrücker Rollenspieltreffen, auf dem neben allen in Deutschland bekannten Systemen ebenfalls esoterische Spiele – etwa „Call of Cthulhu" – gespielt werden.

Monopoly-Meister

Nun schon zum dritten Mal wurde der 28jährige Malermeister aus Worms, Klaus Armbruster Deutscher Meister bei den *Monopoly*-Meisterschaften.

Das diesjährige Finale fand im Juni im Intercity zwischen Hamburg und München statt.

In einer eindrucksvollen Feierstunde am 14. Juni in Ravensburg ehrte der Otto Maier Verlag „seinen Erwin Glonnegger". Anlaß war der 60. Geburtstag des international anerkannten Spiele- und Marketing-Experten, den dieser am 19. Mai feiern konnte. Mehr als 100 Gäste aus dem In- und Ausland waren nach Ravensburg geladen worden, darunter Geschäftspartner, Freunde, ehemalige Mitarbeiter. Otto Julius Maier (stehend rechts), der Inhaber des Otto Maier Verlages, würdigte die Verdienste Glonneggers für den Verlag, aber auch für die nationale und internationale Spieleszene insgesamt. Glonnegger versicherte, daß er, wenngleich ab Anfang 1986 im Ruhestand, auch weiterhin dem Verlag und der Spieleszene beratend zur Verfügung stehe. Für die SpielBox *überreichte Verlagsleiter Friedhelm Merz ein 200 Jahre altes Lotteriespiel als Geburtstagsgeschenk.*

Zwölf Teilnehmer, darunter nur eine Frau, kämpften um den begehrten Titel. Doch gegen Klaus Armbruster war kein Kraut gewachsen.

Im September wird er nach New York fliegen, um hier in der Nobel-Absteige Waldorf Astoria gegen den Rest der Welt anzutreten. Geht der Immobilienschacher gut, dann darf Armbruster gleich weiter nach Atlantic City fliegen, zur Endrunde der *Monopoly*-Weltmeisterschaften.

Rollenspiele

Die Inflation der Spielepreise geht weiter! Jetzt gibt es auch einen Preis für das beste Rollenspiel-Abenteuer. Die Zeitschrift für Rollenspieler *Spielwelt* hat diesen Preis ausgesetzt. Das Abenteuer des Jahres 1984 wurde *Burg Bernstein* (D + D Experten Modul) gefolgt vom *Forst der Finsternis* (Thienemanns Abenteuerspielbuch) und *Unter dem Nordlicht* (Schwarzes Auge).

Noch mehr Stimmen konnten zwei Spielwelt-Abenteuer auf sich vereinigen. *Tumunzahar, die Zwergenbinge* und *Zu Gast im Weißen Raben* schlugen die oben aufgeführten Titel zwar um Längen, werden jedoch gesondert gewertet, da diese Abenteuer bisher ausschließlich in der *Spielwelt* veröffentlicht worden waren.

Hier die Teilnahmebedingungen für die Wahl des Abenteuers 1985: Es wird künftig in drei Kategorien gewählt, und zwar 1. Gruppenabenteuer, 2. Soloabenteuer und drittens Abenteuer, die in der Zeitschrift *Spielwelt* veröffentlicht worden sind. Jeder Teilnehmer hat zwei Stimmen für jede Kategorie, wobei die erste Stimme jeweils doppelt so viele Punkte zählt wie die zweite.

Für die Wahl des Abenteuers des Jahres 85 können Abenteuer gewählt werden, die erstmals 1984 oder 1985 in deutscher Sprache erschienen sind. Einsendeschluß ist der 30. 11. 85. Adresse: *CFS e. V., Postfach 100237, 6360 Friedberg 1.*

75 Jahre „Das Spielzeug"

Die in Bamberg erscheinende Fachzeitschrift „Das Spielzeug", die sich an Handel und Industrie wendet, wird im Oktober 1985 75 Jahre alt. Die Anfänge der Zeitschrift vor dem ersten Weltkrieg lagen noch in Leipzig, dem damaligen Messeort für die Spielzeugbranche. Seit Sommer 1939 betreut vom Meisenbach-Verlag begleitet „Das Spielzeug" die Branche, nach dem zweiten Weltkrieg von Bamberg aus und vor allem rund um die Internationale Spielwarenmesse Nürnberg, die seit 1950 existiert. Das Familien- und Gesellschaftsspiel allerdings war in der Zeitschrift eher unterrepräsentiert, da sie sich vornehmlich den Bereichen Kinderspielzeug, Modelleisenbahn, Modellbau, Basteln und Elektronik widmete. Erst seit dem Frühjahr 1985 bringt „Das Spielzeug" einen eigenen Fachdienst Spiel heraus, der ursprünglich jeden zweiten Monat erscheinen sollte. In der Juni-Nummer der Zeitschrift wurde jedoch bereits angekündigt, daß der Fachdienst künftig im Drei-Monats-Takt erscheint.

Neuer Wind bei ASS

Nach dem großen Engagement bei ASS in Stuttgart-Leinfelden im Bereich der Rollenspiele (*D & D, Sternengarde*) tut sich dort jetzt auch ganz offensichtlich etwas auf dem Sektor der Familien- und Gesellschaftsspiele. Seit April 1985 ist Reiner Müller damit beauftragt, eine neue Produktlinie für Spiele zu erarbeiten. Erstes Ergebnis dieser Arbeiten ist ein im Science-fiction-Genre angesiedeltes Brettspiel *König der Sterne*. Eine Beurteilung des Spiels ist in dieser Ausgabe noch nicht möglich. Eines ist jedoch bemerkenswert: es verzichtet auf den Krieg als Lösungsmittel der Probleme und stellt die Schlichtung von Konflikten an seine Stelle.

Deutsches Spielearchiv

Am 20. Juni 1985 wurde auf Einladung der Stadt Marburg in der hessischen Universitätsstadt das *Deutsche Spielearchiv* eröffnet. Nach Auskunft der Initiatoren dieses Archivs, Dr. Bernward Thole und Tom Werneck, soll es die Spieleproduktion der Neuzeit umfassend dokumentieren und damit die Grundlage für eine zeitgemäße Kultur- und Sozialgeschichte des Spiels schaffen. Den Kern des Archivs bildet eine der größten Sammlungen zeitgenössischer Spiele aller Art, die vor allem von Bernward Thole zusammengetragen worden ist.

Sie sollen es mit allen Bankdingen so bequem wie möglich haben. Deshalb setzen wir auf modernste Technik.

Eine unserer besonderen Serviceleistungen ist unser Btx-Programm und die BfG:Telekontoführung. Von Ihrem Fernseher aus können Sie den Kontostand abfragen, die Umsatzentwicklung prüfen, Überweisungen ausführen, Daueraufträge einrichten, ändern oder löschen und aktuelle Informationen abrufen. Und das zu jeder Tages- und Nachtzeit – BfG:Bildschirmtext *33444 #. Gute Bankberatung ist Maßarbeit.

BfG:Ihre Bank

Der Spieleprinz von Honolulu

Es gibt zwar kein Bier auf Hawaii, dafür aber viele schöne Spiele. *Ferdinand de Cassan* hat Prinz Joli Q. Kansil, einen ungewöhnlichen Spieleerfinder, auf der Trauminsel getroffen.

Wenn Namen etwas über eine Persönlichkeit aussagen, dann sollte der Träger der Initialen J. Q. K. schon mit einem Paket Spielkarten als Spieler auf die Welt gekommen sein. Und es stimmt tatsächlich! Prinz Joli Kansil spielt nicht nur begeistert Bridge und Backgammon, sondern erfindet Spiele, in denen Glück und Strategie als spielbestimmende Elemente gleichbedeutend sind.

Geboren wurde er im Staate New York und ist Lehrer für die englische Sprache. Dieser Beruf ließ ihm Zeit zu Reisen, eine seiner großen Leidenschaften. Er ist stolz darauf, 186 Länder bereist zu haben, und Reisen sind für ihn eine Quelle neuer Ideen und kultureller Anstöße für seine Spiele. Seinen ständigen Wohnsitz hat er von New York nach Hawaii verlegt, er ist verheiratet und hat eine Tochter, seine indonesische Frau hat er bei einem Backgammonturnier in Djakarta kennengelernt. Inzwischen hat er seine Lehrtätigkeit aufgegeben und widmet sich nur mehr seinen Spielen.

Schon in seiner Jugend hat er für die *New York Times* zahlreiche Kreuzworträtsel verfaßt, hat an Bridge- und Backgammonturnieren teilgenommen. Er war jahrelang der Backgammon-Editor für das *Games Magazine* und hat auch Bücher über Backgammon geschrieben. Er ist Gründer und Direktor des Honolulu Backgammon Clubs.

Anfang der 70er Jahre hat er zusammen mit Waldemar Baron von Zedtwitz (einer der weltbesten Bridgespieler und einer der ersten zehn Life Masters in Contract Bridge) die New Yorker Spielefirma *Gamut of Games* gegründet. Außerdem waren Sid Sackson und Phil Orbanes (jetzt Senior Vice President bei Parker Brothers) mitbeteiligt.

Da Joli Kansil eher am Erfinden von Spielen, Weltreisen und dem hawaiianischen Lebensstil interessiert war, zog er sich Mitte der siebziger Jahre aus der Firma zurück, die bald darauf ihre Tätigkeit einstellte.

Aber seine Spiele waren so erfolgreich, daß er zur Vermarktung eine neue Firma, *Xanadu Leisure*, gegründet hat. Den Namen Xanadu wählte er aus dem Gedicht von Coleridge, entsprechend seiner Philosophie und Lebenseinstellung. Er ist unglücklich darüber, daß ein Fan des Filmes *Xanadu* die in Amerika mögliche Nummerntafel mit diesem Namen bereits auf seinem Auto hat.

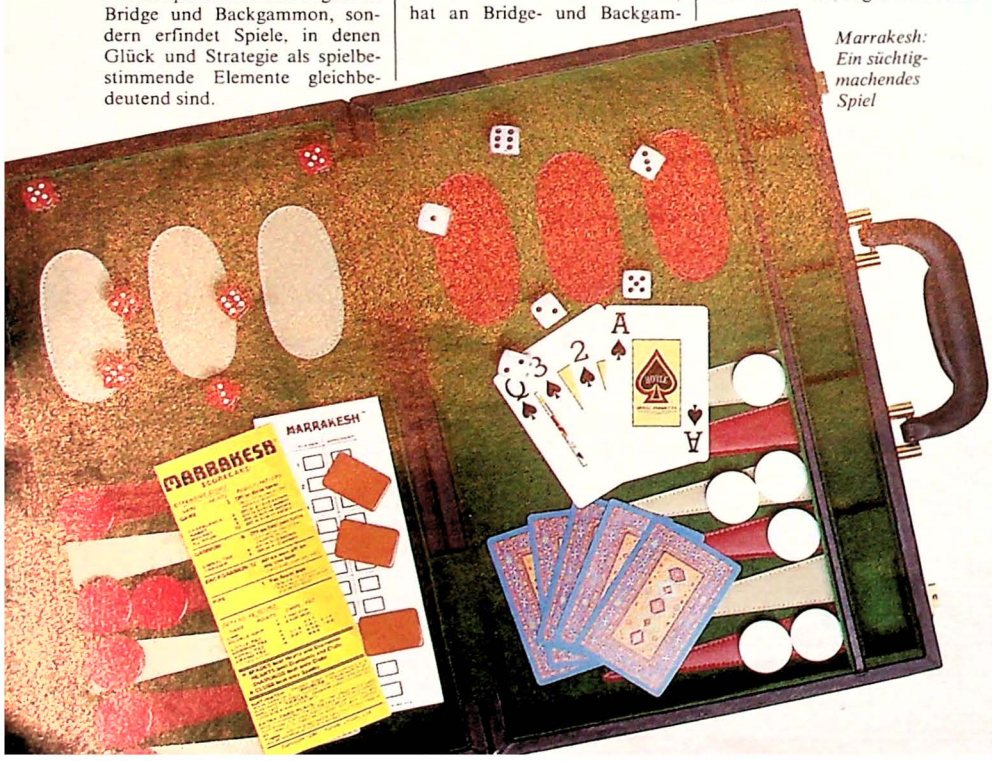
Seine Firma beliefert inzwischen ganz Amerika direkt aus Hawaii mit seinen Spielen. Wenn man sie in Europa haben möchte, muß man sich an Xanadu Leisure, Box 10-Q, Honolulu, HI 96816, USA, wenden.

Letzte Weihnachten auf Hawaii sah ich ihn wieder. In den letzten drei Jahren hatte er sich nicht verändert, er hatte nur zwei neue Spiele erfunden, die alle beide, zusammen mit *Bridgette*, in die Liste der besten hundert Spiele des amerikanischen *Games Magazine* aufgenommen wurden. Damit ist er unbestritten der erfolgreichste firmenunabhängige Spieleerfinder Amerikas.

Sein neuestes Spiel, an dessen endgültigen Regeln noch gefeilt wird, hatte er gleich unter dem Arm zum Ausprobieren mitgebracht. Der nahezu unaussprechliche Titel: *Quincunx*.

Doch zurück zum Anfang seiner Karriere als Spieleerfinder, denn eine chronologische Beschreibung der von ihm erfundenen Spiele stellt Prinz Joli Kansil am besten dar. Dabei fehlen jene Spiele, die er „nur" miterfunden hat oder die keine große Verbreitung gefunden haben.

1960 kam sein erstes Spiel *Bridgette* heraus. Bei diesem Spiel wird durch die Einführung von drei Extrakarten, Colons genannt, Bridge als Spiel für zwei Personen adaptiert. Es wird mit 55 Karten gespielt und enthält



Marrakesh: Ein süchtigmachendes Spiel

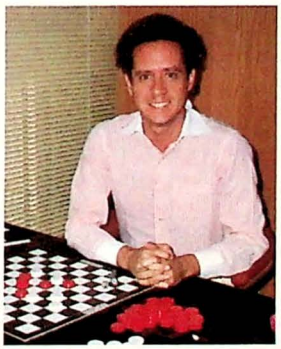
einige wenige Zusatzregeln für das Bieten. Die drei Zusatzkarten sind Little Colon (entspricht den Kartenwerten 2–10), Royal Colon (entspricht Bube, Dame, König) und Grand Colon (entspricht dem As). Diese drei Karten sind vor allem Defensivkarten und sind für das Spiel besonders wichtig. Anstatt Farbe zuzugeben, kann ein Spieler das der gespielten Karte entsprechende Colon zugeben. Damit ist dieser Stich für ihn zwar verloren, aber der Gegner muß die Farbe wechseln. Damit kann sich auch für zwei Personen eine interessante Bridgepartie entwickeln.

Viele Bridgeexperten haben durch ihre Statements in diversen Bridgepublikationen die Spielbarkeit von *Bridgette* bestätigt, und für Joli Kansil ist es auch jenes Spiel, von dem er auch noch nach 25 Jahren die meisten Exemplare verkauft. Die 25-Jahr-Jubiläumsausgabe folgt einem neuen amerikanischen Trend, wirklich 4 Farben im Spiel zu haben: Pik ist schwarz, Herz ist rot, Karo ist gelb und Treff ist grün.

Eine echte Sensation war 1964 sein Spiel *My Word!*. Es war das erste Deduktionsspiel, das kommerziell vermarktet wurde. Zwei Spieler geben sich gegenseitig ein Wort zum Erraten vor und erhalten entsprechend ihrem Treffererfolg einen verschieden hohen Punktewert. Inzwischen wurden ähnliche Spiele von den verschiedensten Firmen angeboten, z. B. erst 1973 *Mastermind* von Invicta. Daß *My Word!* nun den Namen *Zig Zag* trägt, liegt an dem geschäftstüchtigen Prinzen, der Parker Brothers diesen Namen für ein anderes Spiel verkauft hat, das auch einige Jahre in Europa erhältlich war (siehe *Spielbox* 4/83, Seite 22).

1972 brachte *Gamut of Games* im ersten Jahr 4 Spiele heraus, darunter war auch sein Spiel *Montage*, ein Kreuzworträtsel-Spiel auf einem 15 mal 15 Felder großen Brett. Es kann nur von vier Spielern gespielt werden, je zwei bilden ein Team. Ein vorgegebenes Muster wird mit dunklen Chips auf dem Brett ausgelegt und bestimmt die Wortlängen. Jeder Buchstabe des Alphabets ist einer von fünf Farben zugeordnet und buchstabiert wird eher in Farben denn in Buchstaben. Ein Spieler wählt einen Platz für ein Wort auf dem Brett, legt den diesem Wort entsprechenden Farbcode auf und nennt für dieses Wort einen Hinweis (Art und Inhalt dieser Hinweise sind genau geregelt). Wer danach das Wort zuerst errät, bekommt das Wort auf dem Spielplan für sein Team ausgelegt, es gibt Punkte für Terraingewinne, und alles läuft natürlich unter Zeitdruck ab.

Die Kansil-Spiele sind bisher nur in den USA erhältlich.



Prinz Kansil am Quincunx-Brett

Den Durchbruch und allgemeine Anerkennung als Spieleerfinder erreichte Prinz Joli mit seinem Spiel *Marrakesh*. Die Wurzeln dieses Spiels liegen im Sand der Sahara begraben, denn im Juli 1978 machte Joli mit seiner Frau während einer Weltreise Station in Marokko, und zwar im Hotel Monoumia in Marrakesh. Schon seit sechs Jahren trug er die Idee für das Spiel *Casino Gammon*, einem Glücksspiel für 3–6 Spieler, mit sich herum. Ein Geistesblitz brachte ihm die Idee einer neuen Art, Stiche zu entscheiden. Das daraus neu entstandene *Marrakesh* ist nun ein Spiel für zwei Personen, ähnlich Backgammon, bei dem Strategie genauso wichtig ist wie Glück. Nicht umsonst behauptet *Games Magazine* in seiner Kritik, *Marrakesh* sei eine süchtigmachende Mischung aus Kartenspiel, Backgammon und Gedankenlesen ... die wechselnden Positionen auf dem Brett machten das Erraten der vom Gegner zu spielenden Karte zu einer inexakten Wissenschaft und dadurch das Spiel immer wieder spannend und interessant." Inzwischen gibt es für dieses Spiel ausführliche Wettspielregeln, und es wird in Amerika viel in Backgammonclubs und anderen Spielekreisen gespielt.

Seit 1980 gibt es von Prinz Joli ein Familienspiel, *Itinerary* (Fahrplan). In diesem Spiel bereist man per Flugzeug alle sieben Kontinente einschließlich der Antarktis. Das Spielbrett ist eine symbolische Weltkarte mit den wichtigsten Städten, gekennzeichnet durch deren im internationalen Flugverkehr tatsächlich verwendete Buchstabencodes.

Spieler würfeln, um von einem Flughafen zum anderen zu gelangen, und zwar auf Luftstraßen mit 6 Flugzeugen. Strategien kommen zum Tragen beim Umsteigen auf andere Flugzeuge, dem Anflug von Zielflughäfen und dem erfolgreichen Abblocken der Gegner.

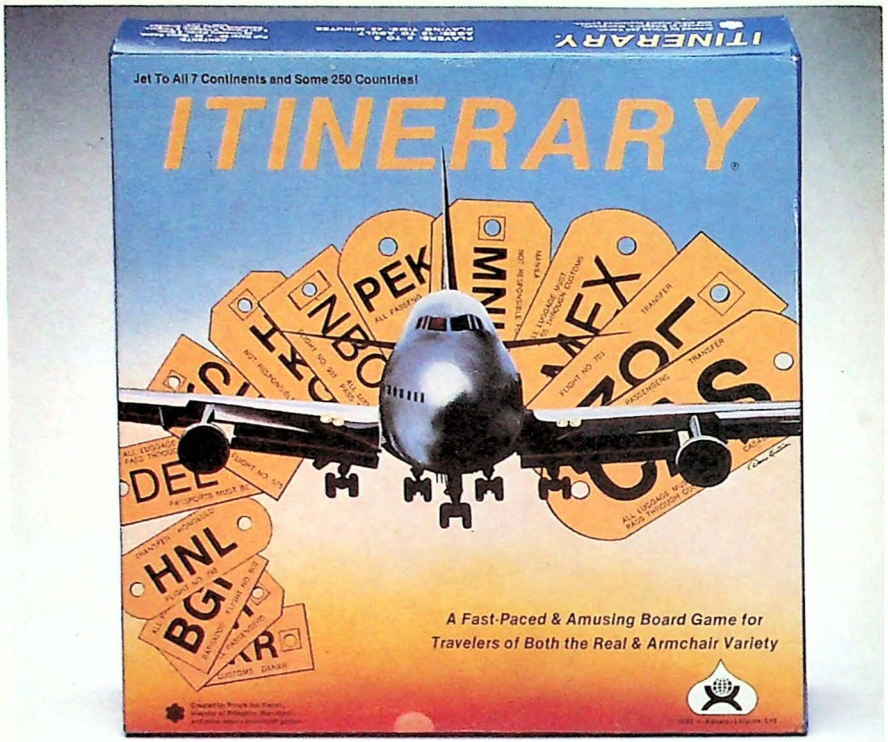
Es ist ein schnelles, amüsantes Spiel für 2 bis 4 Spieler, spielt man in Partnerschaften, können bis zu 6 Personen mitspielen.

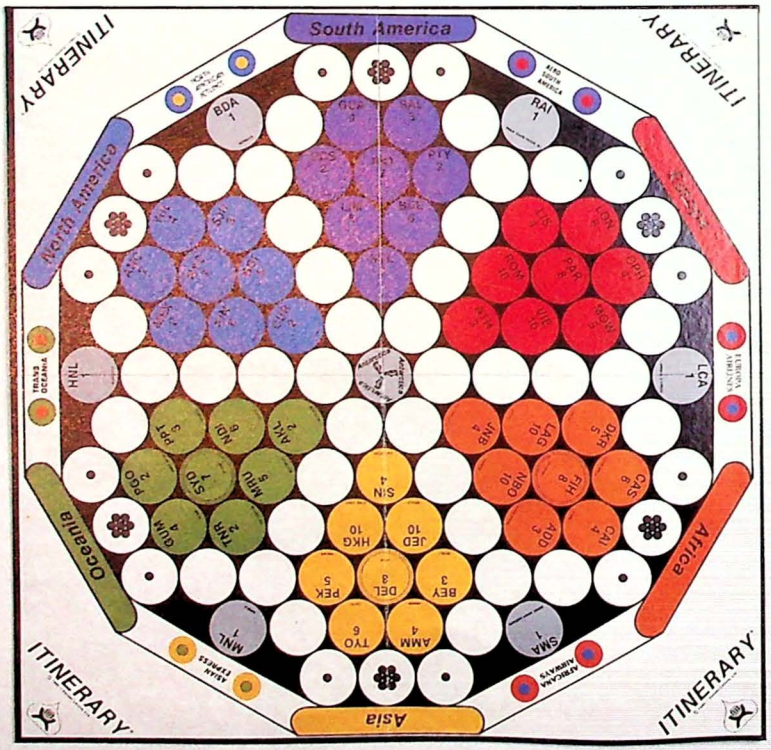
Im Jahr 1981 ist *Grand Slam Baseball* erschienen. Es zählt zur Kategorie amerikanischer Sportspiele, bei denen die Herausforderung für den Europäer bereits daran liegt, die dem Gesellschaftsspiel zugrundeliegenden Regeln des Sports zu begreifen. In diesem Fall sollte man über Baseball Bescheid wissen, das Spiel ist ein Kartenspiel, und die Stichregeln ähneln denen von *Marrakesh*.

1982 gab es kein neues Spiel, nur ein neues Regel-Set für *Bridgette, Duplicate Bridgette,* um es turniermäßig spielen zu können und *My Word!* wurde unter dem Namen *Zig Zag* neu auf den Markt gebracht.

Aber 1983 kam zum 100. Jahrestag des Vulkanausbruchs auf Krakatau ein wirklich explosives Würfelspiel heraus: *Krakatoa* ist das erste Würfelspiel, das nicht nur 12seitige Würfel verwendet, sondern auch Anforderungen an geschickte Würfeltechnik stellt. Man kann sich bei diesem Spiel nicht mehr auf die dummen Würfel ausreden, denn zum ersten Mal hat man durch sein Geschick Einfluß auf das Ergebnis. Sid Sackson nannte Krakatoa „Thinking person's game with a little twist of the wrist".

Wie explodiert nun Krakatoa? 9 Dodekaeder, die jetzt oft bei Rollenspielen auftauchen, bilden das Spielmaterial. Je drei Würfel bilden ein Set, und zwar drei schwarze = Lava, drei graue = Asche und drei weiße = Dampf. Jeder Würfel hat anstatt Ziffern Farbmarkierungen, und





1980 entstand das Familienspiel Itinerary: Mit dem Flugzeug durch die ganze Welt

Jetzt gibt's LÜK® auch für die Freizeit:

Spiel und Wissen

Im attraktiven Geschenkkarton sind ein Ratebuch und ein Freizeit LÜK-Kontrollgerät, mit dem man überprüfen kann, ob die Fragen richtig beantwortet wurden. Wer das Kontrollgerät schon hat, kann die Ratebücher einzeln kaufen.

Knobeleien

Spiegelrätsel, Texträtsel, Suchsel, Bilderrätsel, die löst jeder, der auf Draht ist. 696 Gelegenheiten zum Knobeln, Nachdenken und Freuen.

Bestellnummer 24 0001
DM 28,80

Rätselreise

888 Fragen zu Wissenswertem aus aller Welt. Hauptstädte, Wahrzeichen, Geografie, Währungen, Schauspieler, Kunst.

Bestellnummer 24 0003
DM 28,80

Tüftelkiste

Abwechslungsreiche und moderne Bilder- und Texträtsel für anspruchsvolle Rätsel-und Knobelfreunde.

Bestellnummer 24 0004
DM 28,80

1000 Fragen

Von Alpaka bis Zwergmotte. 1000 Textfragen aus interessanten Wissensgebieten, die das Allgemeinwissen humorvoll auf die Probe stellen.

Bestellnummer 24 0005
DM 28,80

Katalog anfordern bei: Heinz Vogel Verlag · Postfach 5367 · 3300 Braunschweig

zwar dreimal gelb, viermal rot und fünfmal blau. Daraus kann sich jeder geübte Spieler ausrechnen, daß manche Kombinationen häufiger sind als andere. Man beginnt mit allen neun Würfeln zu würfeln. Danach werden alle Würfel überprüft, welche Farbkombintionen sie zeigen, aber nur alle drei schwarzen, alle drei grauen und alle drei weißen gemeinsam. Die höchstwertigen Kombinationen sind die Vulkane: dreimal gelb ist Krakatoa, dreimal rot ist Vesuv und dreimal blau ist Mauna Loa (auf Hawaii). Hat man zwei gelbe und ein rotes oder zwei gelbe und ein blaues, hat man eine Deuce-Kombination, hat man ein gelbes mit zwei roten oder ein gelbes mit zwei blauen, hat man eine Ace-Kombination. Das sind die fünf punktebringenden Kombinationen. Liegen nun nach dem ersten Wurf die Würfel am Tisch, muß man die weiteren Würfe nur mehr mit einem der drei Sets ausführen, und zwar so, daß bei jedem Wurf zumindest einer der liegengebliebenen Würfel sich so bewegt, daß er entweder eine andere Seite zeigt oder deutlich auf einen anderen Platz hinrollt.

So wie bei fast allen Spielen von Joli Kansil ist das Verdoppeln und Wiederverdoppeln, das Spielen mit Sonderkombinationen, ein wesentliches Element beim Punktezählen.

Wie schon oben angedeutet, wird das neue Spiel für 1984 *Quincunx* heißen, da es auf Strukturen aus fünf Steinen beruht. Das Spiel wird auf einem französischen Dame-Brett gespielt, das heißt zehn mal zehn Felder im Schachbrettmuster. Ein Spieler setzt nur seine schwarzen Steine auf die schwarzen Felder, der andere seine weißen Steine auf die weißen Felder. Beide haben einen ausreichenden Vorrat an Steinen und versuchen, so wie im Spiel *Inka*, Kombinationen aus fünf Steinen zu bilden, aber nur mit den eigenen ohne Einbeziehung der gegnerischen Steine. Eine Fünferkombination besteht aus vier Steinen im Quadrat und dem fünften Stein in dessen Mitte. Wer fünf solcher *Quincunx* genannten Kombinationen, die sich auch gegenseitig überschneiden können, gebildet hat, hat gewonnen.

Der Pfiff des Spieles liegt nicht im Setzen der Steine an sich, sondern darin, daß bereits am Brett liegende gegnerische Steine das Setzen eigener Steine erschweren. Welche Steine wohin gelegt werden dürfen, bestimmen Kombinationen auf zwei Würfeln, wie sie auch im Spiel *Krakatoa* verwendet werden.

Wie die genauen Regeln gehen, weiß ich auch nicht, da bei Fertigstellen dieses Artikels die endgültige Fassung des Spieles noch nicht feststeht. Aber nach allen Variationen, in denen ich es bisher gespielt habe, ist es nicht nur ein taktisches Spiel, sondern man braucht auch Würfelglück, um zum richtigen Zeitpunkt den entscheidenden Stein plazieren zu können.

Auch das Kansil-Spiel des Jahres 1985 ist bereits in Planung, der Arbeitstitel hierfür ist *X-Word*, es handelt sich wieder um ein Wortspiel aus der Kategorie von *Montage*, wieder gespielt von Partnern auf einem Brett 12 × 12, das in Form eines Kreuzworträtsels aufzufüllen ist. Aber Genaueres darüber weiß derzeit nur der Prinz der Spiele auf Hawaii. Daß seine Spielideen auch Europa erreichen, wäre uns und ihm zu wünschen.

Krakatoa wird mit Dodekaeder-Würfeln gespielt (unten)

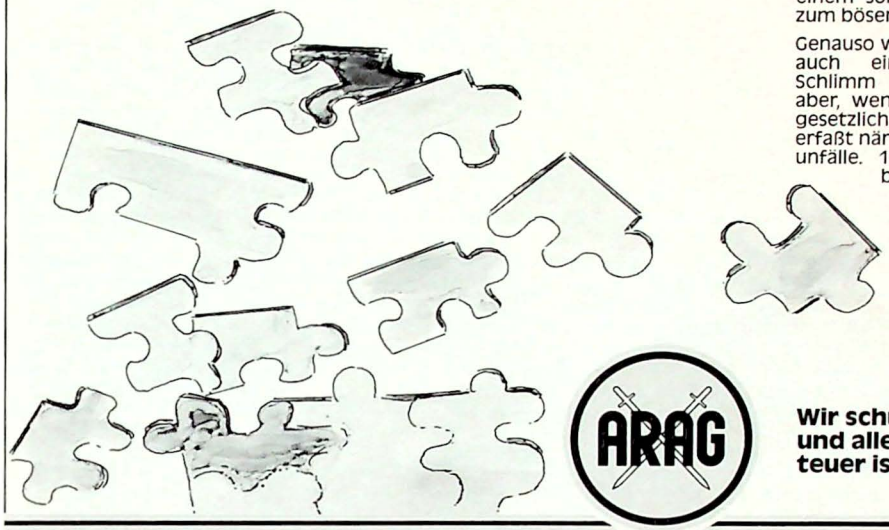
Spielelebenslauf:

1960	Bridgette
1963	Tridgette
1964	Quidge
1964	My Word!
1965	Mexican Chess
1967	Number Please!
1970	Colon/Solitaire
1972	Montage
1973	Ta Kai
1973	Yucatan
1975	Casino Gammon
1978	Marrakesh
1980	Itinerary
1981	Grand Slam Baseball
1982	Duplicate Bridgette
1983	Krakatoa
1984	Quincunx
1985	X-Word

Das Leben ist kein Kinderspiel, weil niemand weiß, wie das Leben so spielt.

Was Sie heute noch als Ihr selbstverständliches Recht ansehen, kann morgen schon in Frage stehen. Unversehens können Sie in eine Lage geraten, in der sich Ihr gutes Recht nur durch einen Prozeß schützen läßt. Ob Sie davon als Wohnungsinhaber, Arbeitnehmer oder Autofahrer betroffen werden – mit ARAG-Rechtsschutz haben Sie alles dafür getan, daß Sie in einem solchen Fall noch gute Miene zum bösen Spiel machen können.

Genauso wenig wie ein Rechtsstreit ist auch ein Unfall vorherzusehen. Schlimm genug. Besonders schlimm aber, wenn es Ihre Kinder trifft. Die gesetzliche Schüler-Unfallversicherung erfaßt nämlich nur ca. 12% aller Kinderunfälle. 100prozentigen Unfallschutz bietet dagegen die Kinder-Unfallversicherung der ARAG. Am besten, Sie informieren sich ausführlich. Zumal es ein Kinderspiel ist, mit Ihrem ARAG-Mitarbeiter ein Gespräch zu vereinbaren.



ARAG

Wir schützen Ihr Recht und alles, was Ihnen lieb und teuer ist.

Stadt der Deutschen Spielertage 25. bis 29. September 1985

essen

Die Stadt, in der sich's leben läßt . . .

ist in diesem Jahr zum dritten Male das Mekka für alle Freunde des Spielens aus dem deutschsprachigen Raum. Da die riesige Besucher-Resonanz bisher alle Erwartungen übertroffen hat, findet das Festival der Spiele und des Spielens künftig auf dem Messegelände statt.

ist nicht nur wieder der Ort, wo (am 6. September) die begehrte Auszeichnung „Spiel des Jahres" verliehen wird, sondern auch die Stadt, die alljährlich mit der Vergabe der „Essener Feder" für die beste deutschsprachige Spielleitung die Freude am Spielen aktiv fördert.

ist seit mehr als 30 Jahren beliebt als „die" Einkaufsstadt: Das Angebot der rund 700 Kaufhäuser, Fachgeschäfte und Boutiquen auf nur einem Quadratkilometer in der besonders fußgängerfreundlichen City gilt (u. a. laut Statistischem Bundesamt) als besonders preiswert.

ist dank der besonders verkehrsgünstigen geographischen Lage – fast in der Mitte der Bundesrepublik – und dank sehr guter Verkehrsverbindungen sowohl mit dem Auto und mit der Bahn als auch mit dem Flugzeug aus allen Himmelsrichtungen jederzeit schnell und bequem erreichbar.

Tips für Besucher

Auskunft: Werbe- und Verkehrsamt der Stadt Essen, Rathaus, Porscheplatz, 4300 Essen 1. Tel.: 02 01–1 81 35 64. Mo–Fr. 8–13 und 14–16 Uhr.

Zimmervermittlung: Verkehrsverein, Im Hauptbahnhof, 4300 Essen 1, Tel.: 02 01–2 04 01, Mo–Fr. 9–20 Uhr, Sa 10–20 Uhr, So 10–12 Uhr.

Verkehr: Wichtigste Bahnhöfe sind Essen Hbf. und E-Altenessen. Mitglied im DB-Städtetouren-Programm. Autobahnanschlüsse an der A 2, A 42, A 52 und A 430. Zubringer zwischen Flughafen Düsseldorf und Essen Hbf. (Bus, Linie 153, Fahrzeit 30 Min. über Messe/Gruga).

Monopoly-Bundesausscheidung: Immerhin schon 50 Jahre alt ist es, das Kapitalistenspiel von Charles Darrow. Deswegen: Auch heute wieder eine WM in Florida. Deswegen auch eine österreichische Vorentscheidung zur Ermittlung „unseres" Teilnehmers. Das war spannend. Jedes Bundesland hatte sein Finale. In Wien kämpfte sich die 19jährige Sekretärin Manuela Spielbichler (welch ein Name!) bis ins Landesfinale vor, hatte die Sympathien der Veranstalter und des Reporters, was ihr allerdings auch nichts half: 2. Platz. „Vizelandesmeisterin" nennt man die Blondine nun. Der siegende Wiener, Thomas Amann, schied im Bundesfinale – in den Räumen des Wiener Casinos „Cercle Wien" – schon in der Vorrunde aus. Das war die Rache der Blondine.

Das Finale freilich ließ an Spannung kaum etwas zu wünschen übrig. Acht Teilnehmer aus ganz Österreich mußten mit ihrem Papiergeld sorgsam umgehen. In der ersten Runde waren Oberösterreich, Tirol, Kärnten und besagter Amann draußen. Blieben übrig: Helmut Pfeiffenberger (Wien), Finalist der letzten WM, Manfred Wehrlein aus der Steiermark, Franz Witt-Dörring aus Salzburg sowie ein gewisser Martin Slunsky aus Wien, dessen Teilnahmeberechtigung eher eigenartig war: Er war Meister 1980.

Man merkt, daß es um etwas geht: Alle sind etwas nervös, der Salzburger lockert die Stimmung durch Witze und kollegiales Verhalten. Der Steirer hat gleich die Freundin mitgebracht, die nervöser ist als er selbst. Pfeiffenberger ist auch ein netter Kerl. Doch ohne Chance, genauso wie Witt-Döring.

Nach zwei Dritteln der Spielzeit ist es klar: Witt-Dörring und Pfeiffenberger sind so gut wie ausgeschieden. Slunsky hat fast alle Grundstücke, aber kein Geld. Wehrlein hat Geld, aber keine Grundstücke. Und so geht es weiter. Bis es zum Tausch kommt: Slunsky will zu überhöhten Preisen zwei Grundstücke mit Wehrlein tauschen, der handelt runter und kommt so in den Genuß, alle Grazer Grundstücke zu besitzen. Beide bauen wie die Verrückten.

Eine Front gegen Slunsky, der ziemlich cool spielt, wird sichtbar. Die aussichtslosen Kandidaten unterstützen den Steirer. Allerletzte Runde (es wurde nach Zeit gespielt): Slunsky hat fast alles, nur eine hohe Miete könnte ihn noch aus der Bahn werfen. Sein Stein steht so, daß er bei einem Würfelergebnis von 5,6 oder 8 in die Felder Wehrleins kommt und sich – wie man bei uns sagt – deppert zahlen müßte. Sieben ist ein Ereignis-Feld. Letzte Chance für Wehrlein. Slunsky würfelt – sieben. Er ist der neue österreichische Meister, der in die USA fahren darf. Auch wenn die Zulussung eines fünf Jahre alten Meisters zum Finale ohne vorherige Qualifikation eine etwas unglückliche Hand des Veranstalters erkennen läßt.

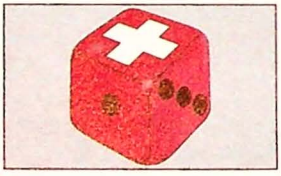
Spielwarenmesse Wien: Nichts Berichtenswertes. Bei der Eröffnungspressekonferenz waren sich alle einig, daß die Zeiten immer schlimmer würden. Das scheint auch auf die Messe selbst, die sich hier gemeinsam mit der Papier- und Bürowarenmesse präsentieren muß, zuzutreffen. Wichtige Hersteller wie Schmidt Spiel & Freizeit, Ravensburger, Peri-Spiele waren genausowenig anwesend wie namhafte Importeure wie etwa Stadlbauer. Zusätzlich versucht eine Salzburger Lobby die Spielwarenpräsentationen nach Salzburg zu ziehen. Und die sogenannten Neuigkeiten waren in Nürnberg schon zu sehen.

DUNE-Turnier: Der „Spielerkreis Wien" probte ein *Dune*-Turnier. Gemeint ist damit die amerikanische Fassung und nicht das Parker-Spiel. 18 Teilnehmer an drei Tischen. Mehr waren es nicht, nachdem an diesem unglückseligen 15. Mai Fußballclub Rapid vor dem Fernsehschirm im Cupfinale gegen Everton verlor. Na ja.

Gespielt wurde in Teams: Alle Gildenspieler waren eine Mannschaft, genauso wie Freemen, Bene Gesserit, Imperator, Harkonnen und Atreides. Der Sieger an einem Tisch bekam sechs Punkte, der zweite fünf etc. Nach harten Kämpfen siegten an jedem Tisch die Gildenmitglieder (Punktestand: 18), zweite wurden mit zehn die Atreides, ex aequo: Freemen, Bene Gesserit und Imperator mit je neun. Letzte (haha), die Harkonnen mit acht.

Bündnisse waren nicht möglich. Vielleicht inspiriert das zu eigenen, spannenden *Dune*-Turnieren?

Roberto Talotta



Im März wurde die Informationsstelle Schweizerischer Spieleclubs gegründet – Ende Mai hatten sich ihr bereits über ein Dutzend Clubs aus der ganzen Schweiz angeschlossen. Erstmals ist nun die Informationsstelle an die Öffentlichkeit getreten: Anläßlich der zehn Tage dauernden Mustermesse in Basel beteiligte sie sich an einer Sonderschau zum Thema „Spiele-Animation". Unter dieser Bezeichnung präsentierten auf einem abenteuerlich gestalteten Stand (mit Spieltheke, . . .) vier Organisationen ihr gemeinsames Anliegen: die Pro Juventute, der Verein Schweizer Ludotheken, der Spiele-Animator René Küng sowie die Informationsstelle Schweizerischer Spieleclubs. Vorbeilaufende Messebesucher wurden ohne große Umschweife in den Stand gebeten, wo sie oft zu ihrer eigenen Überraschung viel Spaß hatten am gemeinsamen Spielen.

Kontaktadresse: *Informationsstelle Schweizerischer Spieleclubs, Erlenstr. 27, CH-8048 Zürich*

Spieleclubs gibt es bei uns nicht nur in der Deutsch-Schweiz: Hart an der Sprachgrenze, im französisch sprechenden Teil der Schweiz, gelegen sind der Club von Frybourg und weiter südlich im schönen Wallis der Club von Sierre.

Nicht mit der Neugierde der Post gerechnet hat der zu Beginn des Jahres neugegründete Spieleclub der Stadt Frybourg „Baal Masque". In ihrer Clubzeitschrift illustrierten sie einen Artikel über Rollenspiele mit einigen Abbildungen aus dem Kamasutra. Nach dem Versand der Zeitschrift erhielten sie postwendend Post von der Post: „Ihre Zeitschrift vom . . . enthielt auf den letzten drei Seiten Abbildungen von obszöner Natur. Gemäß Art. 25, Absatz b, . . . usw. . . . Lakonischer Kommentar der Frybourger: „Wenn das so weiter geht, dürfen wir in unserer Zeitschrift keine Monster mehr abbilden und keine Dippy-Auswertungen veröffentlichen."

Die Spezialität des Spieleclubs „Baal Masque" ist das Rollenspiel: Praktisch alle der rund 50 Mitglieder sind fanatische Rollenspieler (vor allem *D & D*); rund 20 sind zudem Wargamer – gespielt wird jedoch alles, was Spaß macht. Der Club verfügt permanent über ein eigenes (gemietetes) Lokal, was für die Schweiz bisher einmalig ist.

Ähnliche Interessen wie „Baal Masque" verfolgt der Spielclub „Ludix" von Sierre, einer Ortschaft im Wallis: Die Mitglieder des frisch gegründeten Clubs sind begeisterte Rollenspieler und Wargamer; sie treffen sich dazu jeden Samstag in ihrem Clublokal. Sie interessieren sich jedoch auch für andere Spielgattungen (vor allem Gesellschaftsspiele) und möchten daher im kommenden Herbst eine Spielausstellung gekoppelt mit einem Turnier organisieren – wir werden darüber berichten.

Wichtige Adressen: Spieleclub Baal Masque, Rue de Lausanne 41, CH-1700 Frybourg. Spieleclub LUDIX, Postfach 337, CH-3960 Sierre.

Peter R. Bitterli

Deutsche Spielertage '85

25. bis 29. September 1985
Messegelände Essen an der Gruga

Sechs Wochen vor Beginn der dritten Deutschen Spielertage in Essen steht das Programm dieser mittlerweile größten Publikumsveranstaltung für Spiele und Spieler in Westeuropa jetzt in seinen Grundzügen fest. Es übertrifft – ausgehend von den räumlichen und technischen Möglichkeiten der Messe Essen – alles, was bei den Deutschen Spielertagen 1983 und 1984 in der Essener Volkshochschule möglich und organisierbar war. Zu den Einzelheiten:

- Die Deutschen Spielertage '85 beginnen in diesem Jahr bereits am Mittwoch, dem 25. September 1985, dauern also zwei Tage länger als in den Vorjahren. Diese beiden Tage sind Programmtage für Kinder und Jugendliche (Mittwoch) und Senioren (Donnerstag) mit jeweils einem auf diese Zielgruppen speziell zugeschnittenen Angebot. Das schließt allerdings den Normalbesuch anderer Teilnehmer nicht aus. Sie sind ebenso willkommen und können sich auch an den Programmtagen über die ganze Breite der Spielszene und der Spielpalette informieren. Von Freitag bis Sonntag läuft dann das Spielertageprogramm mit seinen Kursen, Wettbewerben, Aktionen und Turnieren ab, wie es sich seit 1983 entwickelt hat – 1985 natürlich wieder mit attraktiven Neuerungen.
- Wenn die bisher vorliegenden Informationen nicht trügen, besteht die Hauptneuerung darin, daß nahezu alle Aussteller die Deutschen Spielertage '85 als Bühne zur Präsentation neuer Spiele, neuer Marketingideen, neuer Spielebücher nutzen. Das riesige Medienecho im vergangenen Jahr hat offenbar überall zu dieser Entscheidung geführt. Essen wird 1985 also der Neuheitentreffpunkt für Familien- und Gesellschaftsspiele gerade noch rechtzeitig vor Weihnachten.

- Die Deutschen Mannschaftsmeisterschaften im Brettspiel finden 1985 zum zweiten Mal statt – aber auf deutlich breiterer Basis. Die Vorentscheidung für Essen findet im August/September in allen Teilen der Bundesrepublik statt. Die Siegerteams der Vorrunden bestreiten das Finale in Essen am Samstag, dem 28. September 1985. Die genauen Einzelheiten über Vorrunden und Finale, über die Wettbewerbsspiele und die Austragungsorte finden Sie in diesem Heft auf der dritten Umschlagseite. Fest steht, die Idee der Mannschaftsmeisterschaften breitet sich aus und führt zum großen Finale in Essen.
- Der Erfolg des Wiener Kaffeehauses auf den letztjährigen Spielertagen hat dazu geführt, daß die Firmen AG Müller (Schweiz), F. X. Schmid (Deutschland) und Piatnik (Österreich) in diesem Jahr ein großes Spielkartenzentrum, gekoppelt mit einer Ausstellung alter Kartenspiele, aufbauen. Hier kann neben den bekannten und klassischen Kartenspielen vor allem Tarock, Tarot, Jass, Schafskopf und Schnapsen gelernt und gespielt werden. Bridge wird von der Nürnberger Firma Heinrich Schwarz & Co. betreut.
- Der *SpielBox*-Wettbewerb „Erfinden Sie ein Spiel", der 1985 zum zweiten Mal durchgeführt wurde, wird mit seinen Siegern und seinen herausragenden Neuentwicklungen und Entwürfen in einer kleinen Ausstellung vorgestellt. Daneben gibt es wieder die große Gemeinschaftsausstellung aller Spielbuchverlage und eine Ausstellung

des Deutschen Spielearchivs, das im Juni in Marburg gegründet wurde.

- Der Heinrich-Hugendubel-Verlag München wartet gleich mit einer ganzen Palette von Attraktionen auf: Da zaubert Wittus Witt – übrigens auch Autor eines neunen Zauberkastens bei ASS – Zaubertricks aus dem Buch „Zauberkunst" von Werner Waldmann. Ganz neu dabei ist „Christopher der Drachenspezialist", der das Selberbauen von Drachen demonstriert und diese nach erfolgreicher Herstellung im Grugapark im Rahmen eines Drachenfestivals vorführt. Dort wird für groß und klein auch das Bumerangbauen und -werfen geübt. *SpielBox*-Autor Karl-Heinz Koch führt in das Lösen schwieriger Solitäraufgaben und Denkspiele ein. Ernst Freihoff präsentiert „Glanzbilder", Ulrich Koch farbige Labyrinthe, Ulrich Namislow sein Hexagramm. Versteht sich von selbst, daß Hugendubel natürlich zu allen Programmpunkten die entsprechenden Spielbücher mitbringt.
- Ravensburger stellt in seinem großen Spielareal – Konzeption und Aussehen sind noch Staatsgeheimnis – die Frage: „Wer ist Essens bester Kuhhändler?". Attraktiv sind „Das ritterliche Gran-Turnier", „Das lustige Tierepuzzlen" und andere Puzzleaktionen, „Die große Malefiz-Geburtstagsparty" während der ganzen Spielertage, Mal- und Papierfaltspiele, Elternberatung zum Spielen sowie der „Ravensburger Autorentreff" oder „Spielemacher zur Stelle".
- Sämtliche Rollenspielsysteme sind ausnahmslos in diesem Jahr in Essen vertreten. Schmidt Spiel und Freizeit präsentiert sein Programm auf beinahe 300 Quadratmetern – Konzeption und Einzelheiten sind ebenfalls noch Verschlußsache. FSV betreut D & D sowie Sternengarde. Midgard, Schwerter und Dämonen, Magie und Macht und alles, was es sonst an Rollenspielen gibt, kann ebenfalls gespielt werden.
- Die Freunde von Fußballspielen – ob auf einem normalen Spielbrett oder in der Form des Tischfußballs à la Tipp Kick – kommen in diesem Jahr voll auf ihre Kosten: alles, was es derzeit auf dem Markt gibt, ist im Spielangebot. Das gleiche gilt für Carrom oder das immer beliebter werdende Tischkegeln. An fünf Tagen führt eine Gruppe um die Gebrüder Strobel New Games und Zirkusspiele vor.
- Jumbo veranstaltet in diesem Jahr wieder große Bingoturniere, übernimmt diesmal aber auch die Austragung attraktiver Puzzlewettbewerbe wie im Vorjahr Heye. Hier wird gerüchtweise auch von Neuheiten gemunkelt. Jedenfalls rechnen wir mit interessanten neuen Spielen und Autoren im Jumboangebot.
- Wenn alles zutrifft, was zu hören ist, eröffnet Hexagames einen Western Saloon mit einer großen Palette auch neuer Spiele. Hier führt Roland Siegers auch einen großen Uisge-Wettbewerb durch.
- Franckh'/Kosmos stellt neue Fälle von „Sherlock Holmes Criminal Cabinet", aber auch seine neuen Abenteuerspielbücher und eine ganze Serie neuer Spiele aus der Zusammenarbeit mit einem prominenten deutschen Autor vor.
- Das Kursangebot der diesjährigen Spielertage umfaßt Science-fiction-Spiele (Stellar Conquest, Cosmic Encounter, Dune), Verhandlungsspiele (Pax Britannica, Fief, Junta), Fantasy Brettspiele (Fellowship of Ring, Ekric, Magic Realm), Wirtschaftsspiele (Playboss, Business, Longshort, 1829), ein Traveller Rollenspiel, Advanced D & D, eine Rollenspielwerkstatt für Experten (AD & D Abenteuer, Midgard, Middleearth Roleplaying Game), Wildwestspiele (Gunslinger, Boot Hill Rollenspiel), asiatische Schachspiele (Shogi, Chinesisches Schach). Anmeldungen werden noch angenommen. Die Kursgebühr beträgt wie in den Vorjahren DM 5,00. An den Tagen, an denen sie Kurse belegt haben, erhalten alle Kursteilnehmer einen ermäßigten Eintritt.
- Das Angebot der Deutschen Spielertage, das in seinem Schwerpunkt Spiele aller Art für Kinder, Jugendliche und Erwachsene – rund 500 an der Zahl – umfaßt, wird ergänzt durch das Angebot von mehr als 60 kleinen Herstellern, deren Spiele im Handel nicht erhältlich sind. Hier bieten die Deutschen Spielertage ein sonst nirgendwo zu besichtigendes Exklusivangebot.

  Weiter umfaßt das Programm der Spielertage Spiel-, Bastel-, Modellbau- und Modelleisenbahnpräsentationen im Rahmen eines „Kinderspielparadieses" für jene Familien mit Kindern, die sich über Familienspiele hinaus auch dafür interessieren. Hier stellen die Firmen Arnold, LGB, Lego, Lorenz, Playmobil und Revell ihre Produktionen aktiv und spielerisch dar. UHU und Märklin kommen wahrscheinlich noch hinzu.
- Billigunterkünfte gibt es im Evangelischen Gemeindezentrum, Tiegelstraße, 4300 Essen (30 bis 40 Schlafplätze in einem Gemeinschaftsraum, wobei Schlafsack und Luftmatratze selbst mitzubringen sind). Kosten: 4 Übernachtungen mit Frühstück DM 20,00, 1 Übernachtung mit Frühstück DM 5,00. Anmeldungen umgehend an: Ev. Kirchengemeinde Altstadt Mitte, Frau Krone, Rottstr. 9, 4300 Essen. Tel.: 0201/223606. Schriftliche Anmeldung erbeten. Übernachtungen in der Essener Jugendherberge haben sich ebenfalls bewährt. Adresse: Jugendherberge Essen, Pastoratsberg, 4300 Essen 16. Hotelzimmer vermittelt der Verkehrsverein Essen e. V. Haus der Technik, Hollestr., 4300 Essen 1. Tel.: 0201/20401. Frühzeitige Disponierung dringend erbeten.

Das hier mitgeteilte Programm bietet zwangsläufig nur einen Anfang Juli überblickbaren Ausschnitt. Zum Zeitpunkt der Auslieferung dieses Heftes (Anfang August) ist das Programm schon wieder erweitert worden. Erst im September ist es komplett. Sicher ist schon jetzt: Die Deutschen Spielertage '85 sind noch größer, noch interessanter, noch reichhaltiger als ihre beiden Vorgänger.

Auf Wiedersehen in Essen zu den Deutschen Spielertagen '85!

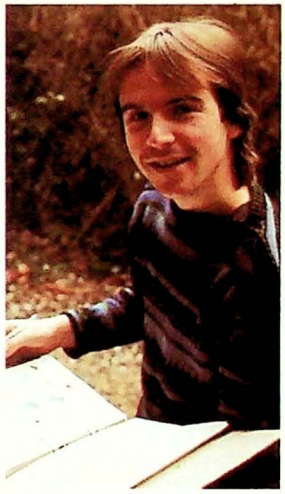
Ab die Post ins finstere Mittelalter

Die Engländer haben einen finsteren Ausdruck für die Jahrhunderte zwischen Antike und Mittelalter: Dark Ages – dunkle Zeitalter. Wir freuen uns, daß gerade ein Spiel jetzt Licht in diese freudlosen Zeiten bringt. Ein Spiel, das offen sagt, wie es damals wirklich war bei den alten Germanen – zumindest, wenn man das Glück hatte, zur Oberschicht zu gehören: Zu den Feudalherren. *Eberhard von Staden* war einer von ihnen.

Am Anfang war die *SpielBox:* mit einem Artikel über ein amerikanisches Computerspiel – Starweb –, das per Post gespielt wird. Einer unserer Leser, Peter Stevens aus Freiburg, ließ sich so beeindrucken, daß er nach Amerika schrieb, um sich nach Lizenzen zu erkundigen.

Irgendwie hat es geklappt, denn man kann inzwischen *Starweb* bei Peter Stevens spielen – in deutscher Sprache und zu einigermaßen erträglichen Kosten. Da aber der amerikanische Lizenzgeber – Flying Buffalo – Wert darauf gelegt hatte, alle seine Postspiele als Paket an den Mann zu bringen, fand sich ganz unten versteckt im Korb noch *Feudal Lords*. Auch das ein Postspiel mit Computerauswertung – doch damit erschöpfen sich die Ähnlichkeiten zu *Starweb*. Nach der Übersetzung nennt es sich: *Feudalherren*, ein historisches Strategiespiel.

Es stammt von John van de Graf, einem Rechtsanwalt. Er hatte ein monströses Spiel entworfen, in dem es Zauberer, Könige und anderes fantastisches Zeug gab. Leider war es vor lauter Übergewicht unspielbar geworden. Nun gab es aber in diesem Spiel die Barone, und die hatten eigentlich immer sehr viel Spaß. Man unternahm also, diesmal mit Computerhilfe, einen Rettungsversuch, trennte die Barone aus dem Monster heraus und – *Feudal Lords* ward geboren. Flying Buffalo kaufte die Rechte und inzwischen wird es in England, Japan, Australien, den USA und nun auch in Deutschland gespielt.



Hier sehen Sie einen König: Felix Schmidt, Mathematikstudent aus Freiburg i. Br., erkämpfte sich gegen 14 konkurrierende Feudal-Lords die englische Krone. In der Hand hält er seine Spielakten. Er führte sie äußerst gewissenhaft, was entscheidend zu seinem Sieg beitrug.

In der Einführung zu den Spielregeln wird angekündigt, es werde „der Kampf um die Königsherrschaft in einer mythischen Zeit des alten Englands simuliert . . . England war in zahlreiche kleine Lehen aufgeteilt, die von unabhängigen Lords regiert wurden. Jeder dieser Feudalherren strebte danach, der neue König von England zu werden."

Schöne Zustände, die das Wort vom dunklen Zeitalter verständlich machen. Es ist das Jahr 801 n. Chr. und in den 46 Baronien von England und Wales herrschen Männer mit klangvollen Namen wie Bors, Lancelot oder gar Lacotemaleteile in der Burg ihrer Väter über eine Handvoll ärmlicher Bauern, Städter und Ritter. Wer sich bei Peter Stevens anmeldet, kann einer dieser Barone werden und sein Glück in finsterer Vergangenheit suchen.

Wie es dort zugeht, steht in 28 Seiten klarer und gut leserlicher Regeln und im Computerpro-

gramm. Letzteres bleibt für die Spieler natürlich ein Geheimnis und damit auch die Feinheiten und Gesetzmäßigkeiten frühmittelalterlichen Zusammenlebens.

Erstes Problem angehender Feudalherren ist mithin, durch Herumregieren herauszufinden, welche actio jene reactio bewirkt. Die Probleme zwei bis wer-weiß-wieviel betreffen dann, dieses Wissen möglichst schnell und effektiv einzusetzen, um König zu werden.

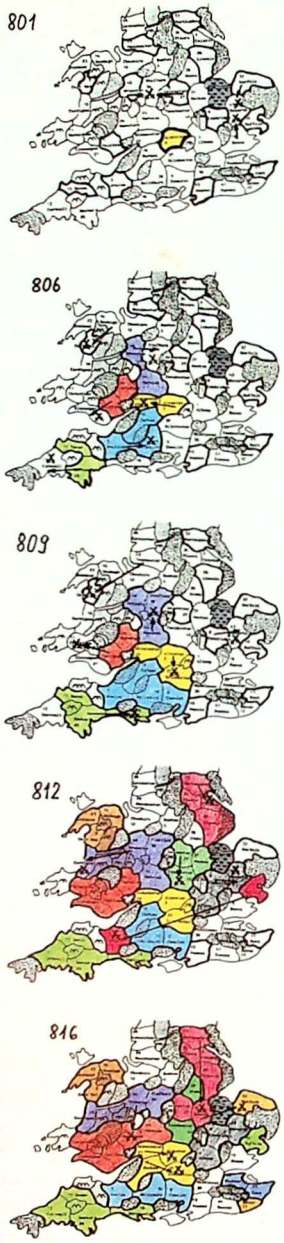
Von den 46 Baronien, die hier eine Rolle spielen, sind 10–15 an Spieler verteilt. Der Rest wird vom Computer verwaltet. So eine Art Konkursmasse, aus der die Spielerbarone sich bedienen können: Befehl Nr. 10 – Ins Feld ziehen, Befehl Nr. 11 – Heeresbewegung und schon hat man einen Vasallen gewonnen. Je mehr Vasallen, desto höher klettert man auf der Titelleiter:
Baron: bis zu 2 Vasallen
Viscount: 3–6 Vasallen
Earl: 7–10 Vasallen
Marquis: 11–14 Vasallen
und so weiter bis zum König, der mehr als die Hälfte aller Ländereien besitzen muß und dann auch zum Lohn gewonnen hat.

Nach kurzer Zeit kommen sich die Spieler bei der Vasallensuche gegenseitig ins Gehege: Krieg bricht aus, Bündnisse werden geschlossen und Verträge gebrochen – ein Hauch von *Diplomacy*.

Der Weg zur Krone führt also über den Krieg, und der wird, Befehl Nr. 7 – Ausbildung von Rittern, von den bekannten Militärs geführt. Ein Ritter benötigt Geld und Lebensmittel. Ersteres, Befehl Nr. 1 – Steuersatz ändern, preßt man der Stadtbevölkerung ab, letztere produzieren die Bauern je nach Wetterlage. Schröpft man die Städter zu sehr, wandern sie aus. Paradiesisch niedrige Steuersätze dagegen sorgen für Zustrom aus ganz England. Die Bauern sind, wie man schnell erkennt, das Rückgrat der Wirtschaft und damit auch der Machtpolitik. Hat man genügend Geld, kann man, Befehl Nr. 21 – Agrarforschung, die Anbaumethoden verbessern. Im übrigen muß man mit dem auskommen, was die Bauerm dem Boden abringen, oder was der Markt hergibt: Befehl Nr. 15 – Lebensmittelkauf. War die Ernte gut, kann man den Bauern Extrarationen, Befehl Nr. 18 – Lebensmittelzuteilung, zukommen lassen, was diese mit unverzüglicher Vermehrung danken. Mehr Bauern erzeugen natürlich auch mehr Lebensmittel. Vielleicht reicht es dann auch einmal dazu, Befehl Nr. 20 – Viehkauf einzusetzen.

Klar, wo die Feudalherren der Schuh drückt: Die Wirtschaft muß auf Hochtouren gebracht werden und zwar schneller als bei der Konkurrenz hinter den sieben Bergen. Nur, leichter gesagt als getan: Wer wußte in diesen finsteren Zeiten schon etwas über wirtschaftliche Gesetzmäßigkeiten. So tappen auch die Spieler ziemlich im Nebel, wenn es um die optimale Wirtschaftspolitik geht. Nur ein Beispiel zur Frage: Was tun mit dem Geld? Man kann ein Sägewerk bauen, eine Fischereiflotte oder ein Handelsschiff. Man kann einen Markt gründen, die eigene Burg verstärken oder eine Handelsexpedition übers Meer schicken. Vielleicht ist es aber auch sinnvoll, einen Spion auszuschicken oder gar einem Mitspieler finanziell unter die Arme zu greifen. Schließlich kann man auch noch in die Ausbildung von Rittern und das Anwerben von Söldnern sein Geld stecken. Alle diese Transaktionen führen irgendwann auch wieder dazu, daß Geld hereinkommt. Was man nun aber mit Hilfe der 31 verschiedenen Befehle, die einem Feudalherren zur Verfügung stehen, am besten, sinnvollsten und profitabelsten macht, und vor allem wann – das herauszufinden, braucht schon Spieler, die das Zeug zum König haben.

Feudalherren ist, obwohl fast pausenlos gekämpft wird, ein Wirtschaftsspiel. Oder genauer gesagt, eine Wirtschaftssimulation. Die Zusammenhänge zwischen Landwirtschaft, Handel, Militär und Staatsschatz machen einen guten Eindruck, scheinen historisch sinnvoll. Jedenfalls für einen Nichthistoriker. Die relativ große Auswahl möglicher Aktionen macht das Spiel realistisch und anspruchsvoll. Dadurch, daß aber für einen Spielzug aus der Zahl möglicher Befehle maximal 12 ausgewählt werden dürfen – auch ein Feudalherr kann nicht alles gleichzeitig machen –, muß man eine Politik wählen, anwenden, verbessern und dann aber konsequent verfolgen. So wird vielleicht Gawain Earl von Alcester Lebensmittel und Geld in Vieh investieren, das sich nicht übel vermehrt. Nach einer Mißernte kann er dann das Vieh schlachten und bei hohen Lebensmittelpreisen verkaufen, um so kräftigen Profit zu machen. Lacelot Baron von Camelot dagegen wird unter Umständen nie ein Stück Vieh besitzen. Er steckt sein ganzes Geld in die Handelsflotte und geht die Wagnisse eines Seehandels im 9. Jahrhundert ein. Auch damit kann man reich werden.



Ausschnitte aus einer inzwischen entschiedenen Schlacht um die englische Krone: Ruhig beginnt's, doch bald zeigen gekreuzte Schwerter, Pfeile und die Ausdehnung mancher Farben an, daß einige Lords belieben, Gebietsgewinne zu machen.

Welche Politik nun aber wirklich zu Reichtum und Macht führt und welche ins namenlose Exil – es lohnt sich, den Versuch zu wagen:
Peter Stevens,
c/o Flying Buffalo
Postfach 56
4600 Dortmund 1
Tel. 0231/593883
Für DM 4,70 bekommt man das Regelheft und alle nötigen Informationen.

Aus der Chronik des Barons von Norfolk

Das folgende ist der Spielbericht einer Partie *Feudalherren*. Sie fand statt vom 1. Februar 1984 bis zum 19. Februar 1985 und dauerte 27 Züge, oder – in Termen des Spiels – vom Jahr 801 bis zum Jahr 827 n. Chr. Die insgesamt 15 Spieler führten zu Beginn folgende Lehen (s. Karte rechts): Kent, Cairleon, Manchester, Alcester, Cambridge, Wroxeter, Lincoln, Leicester, Norfolk, Suffolk, Cair Gai, Wessex, Devon, Avalon und Northumber. Einer von ihnen war *Edgar Forschbach*, der ganz subjektiv aus seiner Froschperspektive als Spieler den Partieverlauf in einer Art Chronik schildert:

AD 801: Ich bin Lord Balin, Baron von Norfolk. Als Neuling mache ich mir keine Hoffnungen auf den Königsthron (d. h. Oberherr von mindestens 23 der 46 Lehen) und beschließe, wenigstens möglichst lange zu überleben, das ist ja auch was.

AD 801–803: Ein Blick auf die Karte lehrt, daß nur zwei (unbewohnte) Lehen an meines grenzen. Wie wäre es, wenn ich sie rasch erobere, bevor die anderen . . .? Ohne vorherige Erkundung rennen meine 200 Ritter dreimal vergeblich gegen Uxworth an. Ihre Zahl schrumpft auf die Hälfte. Anderswo haben andere hingegen erste Erfolge, offenbar ist deren Planung besser.

AD 804–808: Jetzt versuche ich es erst einmal mit einem friedlichen Wirtschaftsaufbau, Schwerpunkt Viehwirtschaft und Seehandel. Allerdings bekommt man so keine zusätzlichen Lehen.

AD 809. Manchester besiegt Cair Gai und zieht dahin um. Der alte Oberherr von Cair Gai scheidet aus. Wann bin ich dran? Meine Lage ist nicht viel anders. Werde ich von meinem einzigen Lehen vertrieben, bleibt mir kein Exillehen und ich bin weg vom Fenster.

AD 810. Jetzt erobert sogar Lei-

cester schon Newton, eins meiner Nachbarlehen. Die Schlinge wird immer enger.

AD 811. Schon wieder hat's einen erwischt: Lincoln ist ausgeschieden.

AD 812. Uxworth, mein zweites Nachbarlehen, geht an Cambridge. Ich kann mich überhaupt nicht mehr ausdehnen. Spione sagen mir: Suffolk ist sehr stark. Gerade schmeißt er den reichen Avalon aus seinem Lehen. Avalon muß ins unbedeutende Salisbury.

AD 813. Endlich habe ich einen Vasallen: Rochester. Eine Eroberung über See mit meiner relativ großen Flotte.

AD 814. Ich erobere Dover, verliere dafür Rochester an Kent. Die große Überraschung ist aber Avalon und Devon im Bunde. Sie üben Rache an Suffolk. Avalon holt sich sein Lehen zurück. Devon wirft Suffolk ganz raus. Mein großer gefährlicher Fast-Nachbar ist nicht mehr.

AD 815. Ich denke, daß ich in Norfolk eingesperrt nicht lange überlebe. Kent hat es da viel besser. Ich will nach Kent umziehen. Mein Feldzug dorthin allerdings ist äußerst dilettantisch und ich hole mir nur eine blutige Nase. Ich treffe eine weise Entscheidung und schwöre Devon gegenüber den Vasallen-Eid. Ich habe ihn vorher zwar nicht gefragt. Aber jetzt habe ich einen Beschützer, der mir ein Lehen gibt, wenn ich aus Norfolk herausgeworfen werde.

AD 816. Sie kommen: der ehemalige Leicester, jetzt Newton, unterstützt von Cair Gai, Cambridge, Wessex und Kent. Mit 1678 Rittern fallen sie ein. Glücklicherweise habe ich gerade meine Burg und meine Ritterschaft verstärkt. Sie müssen mit Verlusten abziehen.

AD 817. Mit meinem Eid an Devon bin ich zu einer Koalition aus Devon, Avalon und Northumber gestoßen. Meine neuen Freunde wollen mich bei einem erneuten Feldzug gegen Kent unterstützen. 3497 Kämpfer bekommen wir zusammen, doch es reicht nicht. Das Glück ist gegen uns.

AD 818. Wir versuchen etwas neues. Ich selbst räume mein Lehen aus, meine Schiffe schenke ich Northumber, mein Heer zieht nach Uxworth und Avalon überfällt mich und Devon meinen Vasallen Dover. Dadurch habe ich kein Lehen mehr und ich bekomme eins von meinem Oberherrn: das reiche Suffolk. Der Plan gelingt. Viel trauriger ist hingegen, daß Wessex gleichzeitig Avalon erobert, mit der Folge, daß sein bisheriger Oberherr ausscheidet. Wer führt nun unsere Koalition?

AD 819. Towchester, Cambridge, Wessex und Kent leisten einander den Eid. Die Feinde schließen sich offen zusammen.

AD 820. Und sie handeln schnell. Mit sage und schreibe 7231 Kämpfern unter der Führung von Cambridge erscheinen sie in meinem Suffolk. Keine Chance. Mir bleibt nur dieses elende Uxworth mit gerade 189 Rittern, das ich zuerst nicht bekam und später nur aus Verlegenheit eroberte.

AD 821. Es ist leicht zu vermuten, daß mir diesmal auch noch Uxworth genommen werden soll. Ich versuche eine List. Schnell schwöre ich den Eid meinem Feinde Wessex, dann muß er mir eins seiner Lehen als Ersatz überlassen. Die List klappt. Kent höchstpersönlich macht sich die Mühe, mich aus Uxworth zu vertreiben, gerade ins reiche Avalon. Kurioserweise ist jetzt mein altes Norfolk mein eigener Vasall.

AD 822. Nun heißt es, sich wieder zum alten Oberherrn Devon zu bekennen.

AD 823. Devon teilt mir mit, daß wir in einem neuen Bündnis sind unter der Führung von Cairleon.

AD 824. Cairleon nennt Alcester als weiteren Freund und bittet um die Eroberung von Dorchester. Der Auftrag wird ausgeführt.

AD 825. Der Feldzug Cairleons gegen Cair Gai, den ich wunschgemäß unterstütze, ist nicht erfolgreich.

AD 826. Cairleon bittet mich um den Eid auf ihn und um die Eroberung eines weiteren Lehens. Offenbar soll die magische Zahl 23 erreicht werden. Ich erobere für ihn Middlesex.

AD 827. Cair Gai vertreibt Cairleon nach Cambridge, doch diese militärische Niederlage wird diplomatisch überspielt: Manchester und Northumber leisten den Eid auf Cairleon. Das reicht dikke: 27 von 23 benötigten Lehen! Wir haben einen König von England: Gareth von Cambridge mit seinen Vasallen Northumber, Devon, Manchester, Gloucester und meine Wenigkeit.

Fantastischer Erfolg

Fantasy: Die neue Art zu spielen breitet sich nun selbst bei uns unaufhaltsam aus. Doch es sind nur zwei Autoren, die sowohl *Dungeons & Dragons* als auch *Das Schwarze Auge* den spiel-konservativen Deutschen nahegebracht haben. *Karl-Heinz Koch* hat mit ihnen gesprochen.

Noch vor drei Jahren wurden Fotokopien der englischsprachigen Originalausgaben zu hohem Kurs gehandelt. *Dungeons & Dragons*, von Kennern kurz *D & D* genannt, war ein Geheimtip, ein Spiel für Insider mit dem Flair einer Jugendsekte.

Auf der Spielwarenmesse 1984 wurden dann aber gleich zwei große, konkurrierende Systeme der staunenden Spielwarenöffentlichkeit zugemutet: die deutsche Version von *D & D* und eine hiesige Entwicklung: *Das schwarze Auge (DSA)*.

Während die Firma ASS beim Vertrieb von *D & D* auf die Begeisterung und Kauffreude der Konsumenten baute, gingen Droemer-Knaur/Schmidt mit *DSA* den steinigen Weg, Verkäufern von Kasperl-Figuren und *Sagaland*-Hits etwas so Unglaubliches wie ein Fantasy-Rollenspiel zu erklären.

Ein Spiel, bei dem es weder Brett noch Pöppel gibt? Und dann diese schiefen Würfel! Als ob Spielwarenfachhändler viel mit Phantasie anfangen könnten. Regeln, nichts als Regeln. Ein ganzes Buch voller Regeln. Und der Spielleiter muß sie alle kennen, muß geistesgegenwärtig reagieren, Monster und magische Kräfte beherrschen, Falltüren aus dem Ärmel schütteln, sich die Spielhandlung selbst ausdenken.

Aber auch der Spielergruppe wird Unglaubliches zugemutet! Sie sind von Spielplänen und allen guten Regeln verlassen. Kein großer Spieleerfinder, der ihnen vorschreibt, was sie zu tun, was sie zu lassen haben. Der Spielleiter beschreibt ihnen nur die Ausgangslage, und dann heißt es, selbst Entscheidungen treffen, in eigener Verantwortung Spielschritte unternehmen, sich in einer fremden Welt gegen unvorstellbare Mächte behaupten.

Wie war es möglich, einer Branche solche Spiele zu verkaufen, die schon Spielregeln von *Monopoly*-Länge für unverkäuflich hält?

In den USA war es zweifelsfrei der Table-Top-Fan Gary Gygax, Sohn Schweizer Einwanderer, der auf der Fantasy-Welle surfend aus seiner *D & D*-Idee ein Millionengeschäft machte. In Deutschland ist Werner Fuchs als der Rädelsführer des Rollenspielaufstandes zu nennen.

Parallel zu seinem Pädagogikstudium hat sich der heute 37jährige aktiv mit phantastischer Literatur beschäftigt. Nachdem er sich als Schallplattenkritiker bei den *Düsseldorfer Nachrichten* erste journalistische Sporen verdient hatte, leitete er von 1972 bis 1974 das Außenlektorat der Science-fiction-Reihe *Fischer Orbit*.

Nicht nur wegen schlechter werdender Berufschancen war Fuchs vom Lehrerberuf längst abgekommen, als er das SF-Magazin *Comet* herausgab, angloamerikanische SF übersetzte und zusammen mit seinen Kollegen Ronald Hahn und Hans-Jürgen Alpers eine literarische Agentur für Science-fiction aufbaute.

In Anzeigen amerikanischer SF-Magazine war er auf Inserate gestoßen, in denen eine neue Spielegattung angepriesen wurde. Anfang der 70er Jahre abonnierte er, wohl einer der ersten hierzulande, *Strategy and Tactics*.

Als Werner Fuchs 1968 Herausgeber der Droemer-Knaurschen Reihe *SF und Fantasy* wurde, begann er schon bald, seinen neuen Arbeitgeber so lange mit Informationen über Rollenspiele zu traktieren, bis der sich schließlich von den US-Verkaufserfolgen überzeugen ließ.

Es traf sich gut, daß TSR einen deutschen Vertriebspartner für *D & D* suchte. Droemer-Knaur bewarb sich um die Rechte, doch das Rennen machte bekanntlich ASS. Und so entstand die Idee, ein eigenes, von deutschen Autoren entwickeltes Rollenspiel zu produzieren. Die Idee des *Schwarzen Auges* war geboren. Doch ohne Ulrich Kiesow wäre da gar nichts gelaufen.

Kiesow, 35 Jahre alt, hat ebenfalls Pädagogik studiert. 18 Semester hat er sich dafür Zeit gelassen. Kunsterzieher wollte er werden. Schon während des Studiums hat er Vorlagen für Zinnfiguren modelliert und Übersetzungen von Science-fiction-Literatur angefertigt. So hat er Werner Fuchs und über ihn die neuen Spiele kennengelernt.

1975 machten die beiden ihren *Fantastic Shop* (Kirchfeldstraße 143, 4000 Düsseldorf 1) auf, der noch heute bei Zinnminiaturen bestens sortiert ist. Am Anfang stand ein reiner Versandhandel für Science-fiction-, Fantasy- und Comic-Literatur. Ein solches Spezialgeschäft konnte in einer Stadt wie Düsseldorf, so Fuchs, nur vom Versand leben.

Inzwischen hat sich einiges geändert. Der Kundenstrom im Fantastic Shop ist geschwollen. Viele Kunden der frühen Jahre haben inzwischen selbst einen dieser Spieleläden aufgemacht, die seit einigen Monaten wie Popcorn aus der Eisenpfanne des Spielwarenhandels herausspringen.

Durch ein Vertriebsangebot der Firma SPI ist der Fantastic Shop zu dem geworden, was er heute ist. Am Anfang standen Konfliktsimulationsspiele (Kosim), Rollenspiele waren damals noch nicht so verbreitet. Als sich später die Möglichkeit bot, die deutschen Rechte für *Tunnels & Trolls (T & T)* zu erwerben, gründete Fuchs zusammen mit anderen die „Fantasy Productions". Die Übersetzung: *Schwerter & Dämonen* besorgte Ulrich Kiesow.

Der war längst ein begeisterter *T & T*-Spieler, das ihm besser gefällt als andere Rollenspiele, weil es als Parodie auf *D & D* gedacht ist, schon im Titel *T & T* klingt das an. Recht glücklich war er mit diesem Rollenspiel jedoch auch nicht, und so war in seinem Spielkreis ein eigenes Regelsystem entstanden, das *Aventuria* genannt wurde.

Die besondere Idee an diesem selbstgemachten Kampfsystem war die Parade. Die Auseinandersetzungen zwischen Abenteurern und ihren monströsen und magischen Gegnern bestehen gewöhnlich nur aus Schlag und Abwehr. Die *Aventuria*-Regeln ermöglichen dem Angegriffenen nach der Abwehr einen Gegenschlag, wodurch interessantere Kampfszenen ermöglicht werden. Notizen von Dutzenden Spielesitzungen hat Kiesow in Ordnern gesammelt.

Als TSR nach einem deutschen Lizenznehmer Ausschau hielt, war ganz am Anfang der Fantastic Shop im Gespräch. Die Wahl lag nahe, denn nirgends sonst waren die Kenntnisse von Rollenspielen und die Fähigkeit zum Übersetzen so gepaart. Tatsächlich hat die Gruppe um Kiesow dann auch alle *D & D*-Übersetzungen besorgt.

Gleichzeitig entschied sich aber Droemer-Knaur, bei *D & D* abgeblitzt, ein eigenes Rollenspiel herauszubringen. Fuchs bot *T & T* an, das bereits teilweise übersetzt war. Das System überzeugte den Verleger aber nicht, und Kiesow und Fuchs übernahmen den Auftrag, aus *Aventuria* ein Rollenspiel zu entwickeln, das den Bedürfnissen des deutschen Marktes entgegenkommt.

So ergab es sich, daß die Gruppe um den Fantastic Shop nicht nur *D & D* übersetzte und *T & T* übersetzte und produzierte, sondern auch noch *DSA* entwickelte. „Monatelang ging es total hektisch zu, alle drei Projekte wurden gleichzeitig bearbeitet", erinnert sich Ulrich Kiesow. Ohne seinen *Aventuria*-Ordner wäre es in der kurzen Zeit gar nicht möglich gewesen, ein so komplexes Spielsystem zu entwerfen.

Schon wegen der extremen Zeitknappheit haben die Verleger den Rollenspielautoren freie Hand gelassen. Nur einfach sollten die Regeln sein und auf germanische Mentalität Rücksicht nehmen. Auf die Frage, was denn am *DSA* so besonders bundesrepublikanisch sei, ist Kiesow etwas verlegen. Typisch amerikanische Elemente habe man herausgelassen, „Comics, Schleimwürfel und so". Die *Aventuria*-Regeln seien für das Basis-Set rigoros abgespeckt worden. Erst mit dem Ausbauset, das auf der letzten Spielwarenmesse vorgestellt wurde, nähert man sich langsam wieder der Vorlage.

Die gesamte (Buch-)verlegerische Arbeit ist von der Droemerschen Verlagsanstalt Th. Knaur geleistet worden. Als man einen Partner im Spielwarenbereich suchte, wurde man gleich vor den Toren Münchens fündig. Doch Schmidt ist mit Verpackung und Vertrieb mehr der Trittbrettfahrer des phantastischen Projekts.

„Wir haben nur die Manuskripte für *Das Buch der Regeln*, *Das Buch der Abenteuer* und die ersten vier Szenarios geliefert, den Werkzeugkasten hat sich Schmidt ausgedacht. Den haben wir auf der Spielwarenmesse zum ersten Mal gesehen", raunzt Ulrich Kiesow und meint die *Werkzeuge des Meisters:* Plastikmaske, Pappfigürchen und Billigkulis Marke Eching.

Mit Fantasy-Rollenspielen auf den deutschen Markt zu gehen, war nicht ohne Risiko. Als aber gleich zwei Systeme um die Spiellust der Konsumenten buhlten, wird sich mancher Spielekaufmann gefragt haben, ob das gutgehen kann. Statt sich gegenseitig in die Quere zu kommen ist jedoch viel wahrscheinlicher, daß die Konkurrenz Geschäft und öffentliche Beachtung belebt hat. Immerhin dürften von beiden Systemen zusammen inzwischen weit über 100000 Einheiten verkauft worden sein, so daß zwischen Flensburg und Freiburg eine runde Million Spieler schon eine Begegnung der phantastischen Art gehabt haben dürften.

Fuchs, der über das Science-fiction/Fantasy-Phänomen diverse Sekundärliteratur geschrieben hat, sieht die Ursache für den Fantasy-Hunger in den gesellschaftlichen Zuständen.

Wirtschaftliche Rezession, das hat die Vergangenheit wiederholt bewiesen, löst immer einen Unterhaltungsboom aus. In den letzten zwei Jahrzehnten ist das auch an den Verkaufszahlen der Fantasy-Literatur abzulesen.

Der allgemeinen Meinung, die globale Katastrophenstimmung würde ein Abgleiten in Fantasy-Welten begünstigen, mag sich Fuchs nicht so unbedingt anschließen, es seien mehr die fehlenden Explorationsräume, die Abenteuer nur noch in der Phantasie erlauben.

Der klassische Abenteuerroman sei durch moderne Urlaubs- und Reisemöglichkeiten uninteressant geworden. Die literarischen Grenzen mußten in den Weltraum und später in die Phantasie hinausgeschoben werden. Dabei hat sich die Zusammensetzung der Leserschaft allmählich verändert.

Weibliche Fantasy-Autoren und das durch Emanzipationsliteratur erwachte Selbstbewußtsein haben verstärkt weibliche Leser für dieses Genre gewonnen. Obwohl Frauen nachgesagt wird, sie seien weniger spielerisch, mehr pragmatisch als Männer, stellen sie doch einen beachtlichen Anteil der Fantasy-Spieler. Beim *DSA* gibt es deshalb auch weibliche Charaktere, was bei Rollenspielen sonst ganz und gar nicht selbstverständlich ist. Wenigstens im Reich der Phantasie wird die Gleichberechtigung damit verwirklicht.

Die *SpielBox* stellt alte Spielserien vor. *Sven Kübler* hat in den Archiven gestöbert.

Spiele sammeln

3 M-4 FUN 4 U 2

In der zweiten Folge geben wir Ihnen eine Übersicht der Spiele von 3M.

Verstehen Sie die Schriftzeichen in der Überschrift? Diese Zeichen finden Sie auf dem Spielgeld der legendären *3M*-Spiele wieder. Frei übersetzt heißen sie – 3M Spaß auch für Euch (3M for fun for you too). Na ja, und so hieß auch das Motto der *3M*-Spiele: Fun & Games from 3M.

Nun wird sich mancher fragen, wie ein solcher amerikanischer Multikonzern auf Spiele kommt. Immerhin sind bei diesem Verein weltweit ca. 85000 Mitarbeiter, die sich um rund 40000 Produkte kümmern, mit einem Jahresumsatz von 25 Milliarden DM?

Die Geschichte liegt weit zurück. Um 1960 herum ergab eine Marktanalyse, daß auf dem Freizeitsektor unerschlossenes Potential liegt. Das Headquarter der Minnesota Company in St. Paul, Minnesota, beschloß also in diesem Bereich aktiv zu werden. Nur womit? Zunächst dachte man an Modellbau und Segelboote. Da kam der Agent von Alex Randolph in USA, Mr. Atworter, zufällig mit den entscheidenden Leuten zusammen und wies die Richtung – Erwachsenenspiele. Ganz zufällig hatte er vier schöne parat, und so erschienen bereits 1962 die ersten 3M-Spiele in der Bookshelf-Serie. Darunter waren, wie konnte es anders sein, 2 Randolph-Spiele, nämlich *Twixt* und *Oh-Wah-Ree*. Letzteres hatte sich leider nie einen großen Namen machen können, wohingegen Twixt sich unverändert großer Beliebtheit erfreut.

Die Spiele wurden in einer unglaublich aufwendigen Qualität geliefert, und es ist schon erstaunlich, daß nicht schon nach diesen vier Spielen die Sache eingestellt wurde. Im Gegenteil. In diesem großen Konzern war eben beschlossen worden, daß man Spiele macht, also macht man sie erst einmal.

Schnell kamen weitere Bookshelf-Titel hinzu und dann 1966 die ersten der berühmten und unübertroffenen Sports Games. Anschließexd erschienen noch die Gamettes, wovon später bei uns 6 produziert wurden.

In dieser Ausgabe stellen wir die Gamettes und die Sportsgames näher vor, in der nächsten folgen dann die Bookshelf Games & Classics.

Doch zurück zur Geschichte. Mit dem damals üblichen – timegap – kamen erst 1967 die Spiele zur 3M-Deutschland. Dort wurde ein Betreuer gesucht, der Spaß an diesem Produkt hatte, und man fand ihn in Michel C. Matschoss. Der Name kommt Ihnen bekannt vor? Richtig, sehen Sie mal auf Sagaland nach, dort finden Sie ihn als Co-Autor mit Alex Randolph, doch das ist eine andere Geschichte. Wir danken auf jeden Fall H. Matschoss für seine großartige Hilfe bei der Zusammenstellung dieser Story, und wir versichern Ihnen, der Mann hat keine Schuld, daß es keine 3M-Spiele mehr gibt!

Im Gegenteil, Michel C. Matschoss nahm sich der Sache mit ganzen Herzen an, und so konnten die 3M-Spiele bei uns Mitte 69 eingeführt werden. Welche Revolution auf dem Spielemarkt, auf dem sonst nicht viel außer *Mensch-Ärger-Dich-Nicht* und *Malefiz* war!

Doch auch bei der 3M gab es nicht nur Euphorie. Die Spiele mußten für den deutschen Markt angepaßt werden, also wurden mehrere Produktionsstätten getestet, bis man schließlich in Italien landete. Auch das leidige Regelproblem stand an.

Es traf sich gut, daß es damals bei der Zeitung *Die Zeit* einen Mann namens Fritz Gebhardt gab, der unter dem Pseudonym Eugen Oker Spielkritiken schrieb. Er erkannte die Großartigkeit dieser Spiele und war zur Mithilfe bei der Regelübersetzung bereit, was auch nicht jeder in der Spielszene verstehen konnte. Eugen Oker/Fritz Gebhardt hat aber eigentlich noch ein anderes Verdienst. Er trug maßgeblich dazu bei, daß andere Kritiker sich dieser 3M-Spiele annahmen und diese publik machten. Ohne diese Aktivitäten wäre es sehr schwer geworden, die Spiele zu vertreiben, denn erstens ist es für einen Neuen immer schwer und zweitens erst recht, wenn dieser Neue mit gesalzenen Preisen auftritt.

So konnte sich das Konzept des Verkaufs der Spiele über den Buchhandel nicht erfolgreich behaupten, da man dort kein Gespür für das Produkt Spiele hatte. Nach heutigem Ermessen würde man die Regeln vielleicht doch etwas umgestalten, doch sollte nicht unerwähnt bleiben, wieviel Leben Eugen Oker diesen Regeln mitgegeben hat.

Die Spiele

Es war nicht leicht, Spiele und Information zu beschaffen, denn es existiert kein Archiv. Mit zahlreicher Hilfe haben wir doch eine ganze Menge beschaffen können. In dieser und der nächsten *SpielBox* finden Sie Titel und Daten zu den markanten 3M-Spielen aus der Serie der *Gamettes, Bookshelf Games* und *Sports Games*. Dazu haben wir eine Kurzbeschreibung für jedes Spiel erstellt, um Ihnen ein bißchen mehr Information zu geben.

Zu den Gamettes: Von den insgesamt 9 Titeln erschienen 6 in deutscher Fassung. Es gab acht Kartenspiele und ein Brettspiel, *Evade*. Einige Titel sind später bei AH neu erschienen, bei uns gab es *Venture/Wirtschaftswunder* und *Sleuth* bei Schmidt Spiel + Freizeit.

Die Sports Games: Von allen Kennern als die schönsten Sportspiele eingestuft. Mitunter für den deutschen Markt nicht ansprechend, da z. B. *Baseball* oder *Basketball* keine populären Sportarten sind. Dieses war auch die Überlegung der 3M Deutschland, ein Fußballspiel zu produzieren. Das Cover war schon roh entworfen, siehe Foto, und einige verschiedene Spielweisen schon roh erprobt. Die Regeln waren in der Überarbeitung, da kam das Aus für die 3M-Spiele, und somit verstaubt der Entwurf eines 3M-Fußballspiels im Regal!

Von den Sports Games erschienen einzig bei AH einige in Neuauflage. Dabei verschwanden die 2/3-teiligen Spielpläne und wurden durch Karton ersetzt. Auch andere kleine Details, wie das Cockpit beim *Speed Circuit* oder die Windrose auf der Insel im *Regatta* verschwanden. Weiterhin sind kleine Regeländerungen zu bemerken. In diesem Zusammenhang kann natürlich nicht unerwähnt bleiben, daß es eine Rarität gibt – die 3teilige Spielplanhülle im *Regatta*. Aus Kostengründen wurde recht früh auf eine 2seitige Spielplanhülle umgestellt und die 3teilige ist unter Sammlern sehr gefragt. Nicht einmal wir haben ein solches Spiel fürs Foto auftreiben können!

Gamettes – kleine Spiele

1. Evade: 2 Spieler markieren zunächst verdeckt zwei ihrer sechs Spielsteine als „Evaders", Eindringlinge. Von der Grundlinie des 6x6 Felder großen Spielbretts aus soll einer der beiden Evaders die gegnerische Grundlinie erreichen, ohne daß er vorher enttarnt wird.

2. Foil: Die Sanduhr spielt bei Foil eine wichtige Rolle. Zunächst sollen von den auf der Hand gehaltenen Buchstabenkarten bestimmte Worte ausgelegt werden. Anschließend soll man die Worte des Gegners umbilden und so weitere Punkte erzielen. Für 2–4 Spieler.

3. High Bid: Wie es die englische Bezeichnung sagt, geht es um das höchste Gebot, also um die Auktion. Bis zu 4 Spieler steigern um Antikes und Kunstgegenstände. Komplette Sammlungen erhöhen den Wert und führen zum Sieg.

4. Monad: Sicherlich eines der interessantesten strategischen Kartenspiele. Bis zu 4 Spieler versuchen 2 oder 3 Monaden (Mehrzeller) einzutauschen. Man be-

ginnt mit dem Einzeller, und durch Ablegen paariger Einzeller „vermehrt" man diese zu einem Zweizeller. Über weitere Entwicklungsstufen kommt man dann zum Monaden. Einige wichtige Sonderregeln würzen dieses ungewöhnliche Kartenspiel von S. Sackson.

5. Octrix: Von einem Kartensatz mit den üblichen 4 Farben und den 8 Kartenwerten von 1 (As) bis 8 – daher Octrix – werden an jeden der 2–4 Spieler 8 Karten verteilt. Nun muß jeder seine Werte auf einer kleinen Tafel markieren. Man kennt jetzt alle Karten der Mitspieler und kann seine Taktik darauf einstellen. Man muß möglichst viele Stiche in Serie erzielen.

6. Sleuth: Wer kennt ihn nicht, diesen S.-Sackson-Hit? Eines der faszinierendsten Detektivspiele, jedoch benötigt man gewissenhafte und ehrliche Mitspieler. Eine bis drei von 48 Edelsteinkarten gilt es durch gescheites Nachfragen und Kombinieren zu finden.

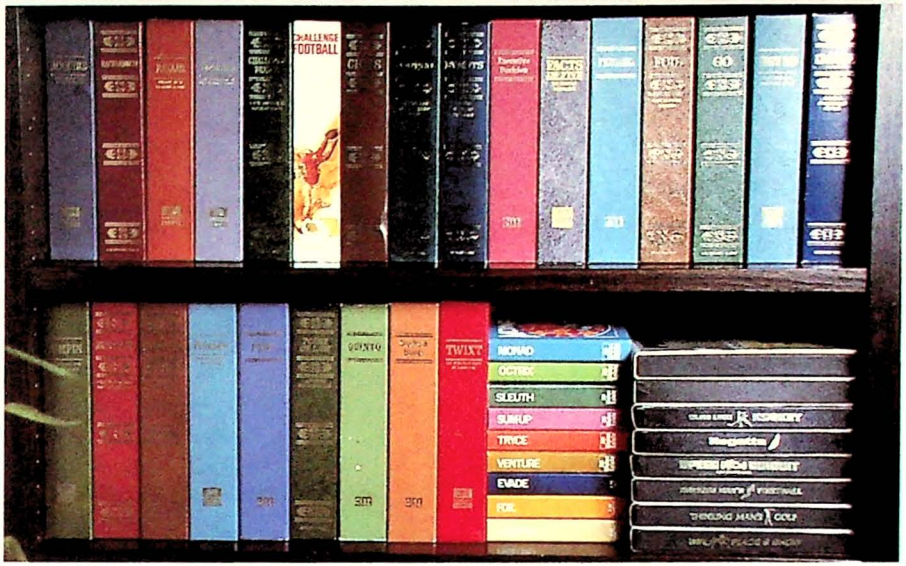
7. Slum-up: Wieder einmal bestimmt die Sanduhr das Geschehen. Auf Zeit müssen die Zahlenkarten in den 4 Grundrechenarten kombiniert werden. Von den 2–4 Spielern gewinnt sicher der mit dem mathematischsten Gefühl.

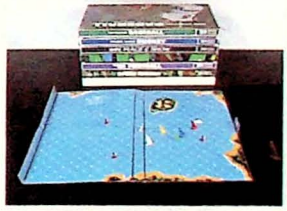
8. Tryce: Ein weiteres raffiniertes Kartenspiel. Auf den „normalen Karten eines 52er Blatts sind zusätzlich Buchstaben aufgedruckt. In 7 verschiedenen Runden müssen Kombinationen aus Worten, Reihen und Paaren ausgelegt werden. Einzig störend die „amerikanische" Wichtung der Buchstabenhäufigkeit.

9. Venture: Der 3. Sackson unter den Gamettes. Ein Wirtschaftsspiel? Na ja, immerhin geht es darum, Industriegiganten aufzubauen. Ein Machtkampf entbrennt um Schlüsselindustrien, und es gilt, rechtzeitig das Imperium gebildet zu haben, bevor eine der beiden Profitkarten aufgedeckt wird. Geld in Kartenform gibt es auch, natürlich ab 1 Million aufwärts! Ganz bestimmt ein gutes und interessantes Spiel, obwohl die Story ein bißchen eckig ist.

Sportsgames – Sportspiele

1. Big League Baseball: Erneut ein Problem für den deutschen Markt, denn wer kennt schon Baseball. Sicherlich ist dieser der Grund, daß Big League Baseball zu den unbekannteren Spielen gehört. Ehrlich gestanden, wir verstehen auch recht wenig vom Baseball und die Beschreibung fällt schwer. So viel ist sicher, 2 Spieler streiten um den Sieg anhand von





Im wohlgeordneten Regal geben sich die Schätze von 3M eher bescheiden. Sie warten auf die Entfaltung ihrer Qualitäten, wie z. B. Blue Line Hockey, *das Pferderennspiel* Win, Place & Show *(oben) oder* Regatta *(unten). Links die Schachteln der neun* Gamettes.

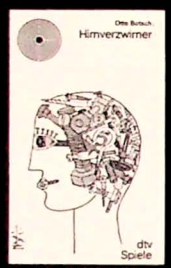
Das Schwa
Fantastische F
Komm z
Das Schwarze Auge und s
Über 250 Schwarze Auge-Clubs gibt es bereits in Deutschland. Täglich kommen neue hinzu. Kommen auch Sie nach Aventurien. In das Land des Schwarzen Auges.
Wir haben das Abenteuer zum Spiel und die Fantasie zur Regel gemacht.
Das Spielsystem des Schwarzen Auges begeistert Kenner und beflügelt Fantasy-Fans. Machen auch Sie den Schritt in eine neue Erlebnis-Dimension.
Mit dem Abenteuer Basis-Spiel entdecken Sie die Welt des Schwarzen Auges. Es enthält alles, was Sie zum Spielen benötigen. Für Schwarze Auge-Kenner: Die Verpackung ist neu. Inhalt und Regeln unverändert.
Für Fortgeschrittene, als Ergänzung zum Basis-Spiel, gibt es das Abenteuer-Ausbauspiel. Es läßt keinen Wunsch offen und öffnet die Tür zum „Spiel-total".
Abenteuer Basis-Spiel
Grundausrüstung für alle Abenteuer
Das Schwarze Auge
Abenteuer Ausbau-Spiel
Zusatzausrüstung für alle Abenteuer
Das Schwarze Auge

rze Auge©
ntasie-Spiele
m Club!
ne Freunde erwarten Sie!
Eine weitere Steigerung des Spielerlebens bringen die Werkzeuge des Meisters. Mit diesem Set können Sie Spielsituationen dreidimensional darstellen.
14 Abenteuer-Bücher in allen Erfahrungs-Stufen – 5 weitere folgen – geben Anregung und Stoff für viele Stunden fantastischer Unterhaltung. Das „Schwarze Auge“ erwartet auch Sie!
Wir nennen Ihnen gerne den Schwarze Auge-Club in Ihrer Nähe. Schreiben Sie uns oder rufen Sie uns an.

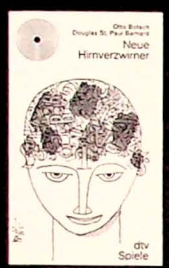
Schmidt Spiel + Freizeit GmbH
Postfach 11 65
8057 Eching
Tel. (0 81 65) 7 03-0

dtv Spiele – witzig, trickreich rätselhaft

dtv 10340 / DM 14,80

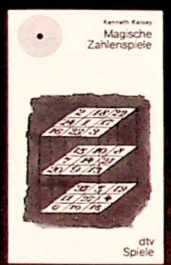


dtv 10293 / DM 7,80

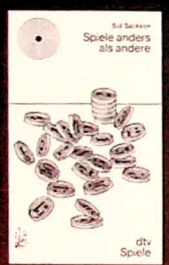


dtv 10363 / DM 8,80

dtv 10121 / DM 6,80



dtv 10199 / DM 8,80



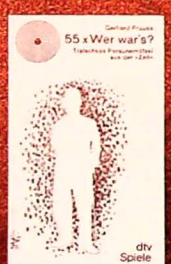
dtv 10186 / DM 8,80

dtv 10353 / DM 7,80

dtv 10094 / DM 7,80

dtv 10306 / DM 6,80

dtv 10455 / DM 7,80



dtv 10339 / DM 7,80

dtv 10434 / DM 7,80

dtv

Diese und noch viel mehr Taschenbücher aus der Reihe ›dtv Spiele‹ und ›buch & spiel‹ erhalten Sie überall im Buchhandel

guter Aufstellung der Spieler auf dem Plan und richtiger Strategie. Entscheidungstabellen vermindern das Glück und unterstützen die Wahrscheinlichkeit, Punkte zu erzielen.

2. Blue Line Hockey: 2 Spieler vertreten die blauen und roten Eishockeyteams. Mit relativ einfachen Regeln wird ein richtiges Spiel simuliert. Dazu gehören 3 Drittel, Fouls, Bullys und GOALS. Natürlich gehört auch das Würfelglück dazu, doch sind Erfahrung und Wahrscheinlichkeitsberechnung wichtiger für den Torschuß.

3. Pro Football: Kann hier übergangen werden, denn es tauchte später identisch als *Thinking Man's Football* auf.

4. Regatta: Segeln auf dem Spielplan. Auf jeden Fall fehlt der Wind und das Wasser, aber sonst macht diese Regatta doch viel Spaß. 2–6 Boote müssen einen frei gewählten Kurs zurücklegen und sollten die offiziellen Regatta-Regeln beachten. Vielleicht eines der schönsten Sportspiele überhaupt.

5. Speed Circuit: 3 verschiedene berühmte Rennstrecken stehen zur Auswahl. Die Spieler tunen vor dem Start ihre Fahrzeuge, so daß durchaus eigene Entscheidungen im Vordergrund des Spieles stehen. Es gilt die Vorurteile der Ideallinie in den Kurven und des Windschattenfahrens auszunutzen.

6. Thinking Man's Basketball: Leider liegt uns das Spiel nicht vor und eine Beschreibung haben wir auch nicht erhalten können. Es ist jedoch davon auszugehen, daß es ähnlich dem Football ist, zumindest was die Spielanlage betrifft.

7. Thinking Man's Football: Da tun wir uns sehr schwer, denn wer bei uns kennt schon die Football-Regeln. Ein bißchen Verständnis für diese in den USA beliebteste Sportart benötigen die 2 Spieler schon, die ein Footballmatch simulieren wollen. Der Erfolg, Punkte zu erzielen, hängt auch bei diesem Spiel weniger vom Würfelglück als von der Erfahrung und den Wahrscheinlichkeiten ab.

Dieses Spiel erschien zunächst unter dem Namen *Pro-Football.* Warum die Namensänderung erfolgte, war nicht zu ermitteln.

8. Thinking Man's Golf: Bis zu 6 Golfer treten auf einem 18-Loch Golfplatz an. Freie Entscheidung trifft jeder bei der Schlägerauswahl unter den 14 Standardschlägern eines Golfers und bei der Schlagrichtung. Eine Lochmatrize gibt zunächst die Richtung an, dann kommt das Glück oder Pech in Form von Wind hinzu. So landet man statt nahe beim Loch im Bunker oder gar im Wasser. Man sollte von vorneherein im klaren sein, daß bei diesem Golf viel gewürfelt werden muß, dennoch eine ungewöhnliche Umsetzung eines schönen Sports. Nochmal der Hinweis auf Challenge Golf in der Bookshelf-Serie.

9. Win, Place & Show: Vermutlich das beste Pferderennspiel und Vorläufer für einige andere. Bei einer Auktion können die 3–6 Spieler die 50 000 Dollar in Pferde investieren, die unterschiedliche Qualifikationen haben. Danach werden noch Wetten abgeschlossen und ab gehts. Mit einem raffinierten Zugmechanismus werden die Pferde fortbewegt. Bei diesem Pferderennen gibt es viel Kommunikation und Spaß unter den Spielern.

3M Kleine Spiele – Gamettes			
1	Evade	1971	(A. Randolph)
2	Foil	1970	
3	High Bid	1970	L. + P. Winters
4	Monad		S. Sackson
5	Octrix		
6	Sleuth		S. Sackson
7	Sum-Up		
8	Tryce		
9	Venture		S. Sackson
3M Sportspiele – Sports Games			
1	Big League Baseball	1966	
2	Blue Line Hockey	1969	
3	Pro-Football	1966	
4	Regatta	1967	F. Thibault
5	Speed Circuit	1971	
6	Thinking Man's Basketball		
7	Thinking Man's Football	1969	
8	Thinking Man's Golf	1966	
9	Win, Place & Show	1966	D. Greenwood

Spielbesprechungen

Allgemeines: Jedes Mitglied des Rezensionsteams testet jedes der besprochenen Spiele. Aus den einzelnen Bewertungen werden Durchschnittsnoten ermittelt, die beim jeweiligen Artikel abgedruckt sind. Diese Noten stellen demnach die Teammeinung dar und müssen nicht unbedingt mit der Beurteilung des jeweiligen Autors übereinstimmen. Im Zweifelsfall gibt seine Note den Ausschlag.

Die Einzelwertungen veröffentlichen wir auf Seite 61.

1 = sehr schlecht, 2 = schlecht, 3 = ungenügend, 4 = befriedigend, 5 = gut, 6 = ausgezeichnet.

Die Rezensenten bringen in den Noten ihre Antworten auf folgende Fragen zum Ausdruck:
Einfach/Schwierig: Wie leicht sind die Regeln zu erfassen? Wie schwierig sind die Mechanismen zu bewältigen? Wie empfindet man das Spiel, nachdem man es begriffen hat („Spielgefühl")?
Glück/Können: Wie viel hängt von Glücksfaktoren und wie viel von eigenen Entscheidungen ab?
Verpackung: Wie informativ und richtig ist der Text auf der Schachtel? Wie verhält sich die Schachtelgröße zum Inhalt („Mogelpackung")? Wie gut läßt sich das Spielmaterial darin unterbringen? Wie steht es mit der Haltbarkeit? Entspricht die graphische Aufmachung dem Spiel?

(Anmerkung: Wird ein Spiel von Amateuren herausgegeben, wird dies bei Verpackung und Material berücksichtigt.)
Spielregeln: Sind die Regeln vollständig und verständlich? Sind sie didaktisch richtig aufgebaut? Sind sie gut und übersichtlich gegliedert? Sind sie sprachlich in Ordnung? Ermöglichen sie es, das jeweils Gesuchte schnell zu finden?
Spielmaterial: Wie zweckdienlich ist das Material? Wie haltbar sind die einzelnen Teile? Wie attraktiv sind sie?
Originalität: Wie originell sind die verwendeten Ideen und Mechanismen? Wie originell sind bekannte Ideen und Mechanismen miteinander verknüpft? Wie neuartig sind die Effekte, die sich im Spiel ergeben?
Spielreiz: Wie sehr und wie andauernd begeistert das Spiel seine Zielgruppe? Wie spannend, unterhaltsam oder anregend ist das Spiel?
Kaufempfehlung (Würfel): Die Kaufempfehlung stellt *keine Durchschnittsnote* der übrigen Kriterien dar. Originalität und Spielreiz fallen hierbei besonders ins Gewicht, aber gravierende Mängel in den technischen Teilen (Verpackung, Regeln, Material) beeinflussen die Wertung ebenfalls. Hier spielt zudem auch das Preis-/Leistungsverhältnis eine nicht unerhebliche Rolle.

Würfel 6: Spitzenspiel; Würfel 5: guter Kauf; bereichert jede Spielesammlung; Würfel 4: nicht schlecht, aber auch nicht mitreißend; bedingt empfohlen; Würfel 3: läßt uns kalt; nicht zum Kauf empfohlen; Würfel 2: ärgerlich; vom Kauf wird abgeraten; Würfel 1: eine Zumutung.
Preise: Mit römischen Zahlen werden die ungefähren Preisgruppen angeführt: I = bis DM 20, II = bis DM 30, III = bis DM 40, IV = bis DM 60, V = bis DM 100, VI = über DM 100.

Vulcano
Müder Gruß vom Paten

Erfinder: Dr. Michael Hornig
Verlag: Hexagames
Preisgruppe: III
Anzahl der Spieler: 2–6
Alter: ab 10 Jahren
Spieldauer: 1–2 Stunden

Malerisch liegt die kleine Vulkaninsel im blauen Meer. Dichtbewaldet, von einigen Wegen durchzogen, die Hafen, Leuchtturm, Kirche, Fabrik, Heilquelle, Strand und Bergwerk mit der zentralen Siedlung verbinden.

Dort beginnen die Teilnehmer ihr Tagewerk, das sie in beliebiger Reihenfolge im Würfelschritt zu den verschiedenen Zielpunkten führen soll. Dabei übernimmt jeder eine andere Rolle mit unterschiedlichen Verdienstmöglichkeiten, was bei der Schlußabrechnung durch eine Platzziffer-Tabelle allerdings wieder ausgeglichen wird.

Jeder gehört einer der beiden die Insel beherrschenden Mafia-Familien an, *Sperlinga und Randazzo* genannt. Für sie gelten jeweils andere Ereigniskarten, wenn ein Mitglied auf ein Mafia-Feld zieht. Begegnen sich zwei Mafiosi, so setzen beide eine Runde aus und kassieren dafür 10 % ihrer Tageseinnahmen. Dann besteht auch die Möglichkeit, Einzahlungen aufs Bankkonto vorzunehmen, was Zinsen bringt und vor Verlusten schützt.

Wie in Mafia-Kreisen üblich, bedient sich jeder selbst aus der Bank, während ihm die anderen aufmerksam auf die Finger schauen. Der Job eines Bankhalters wäre wohl zu ungesund . . .

Außer einem weißen Würfel für das Vorrücken wird stets zugleich ein roter Würfel geworfen. Zeigen beide Würfel dieselbe Augenzahl, kommt der rote noch einmal zum Einsatz. Fällt erneut dieselbe Zahl, bedeutet dies einen Erdstoß, der jeden Bewohner 10 % seines Einkommens für Reparaturen kostet. Wer jetzt vorsichtshalber die Insel verlassen möchte, muß vier Runden aussetzen. Die Zurückgebliebenen riskieren ihr Leben, wenn nämlich auch beim dritten Mal dieselbe Zahl kommt, was den Vulkan ausbrechen läßt.

Eine Partie *Vulcano* ist erst beendet, wenn auch der letzte Teilnehmer alle seine Aufgaben erledigt hat. Wer vorher fertig geworden ist, erhält pro Warterunde 10 % seiner Tageseinnahme gutgeschrieben.

Dies klingt alles durchaus interessant und hätte eigentlich für ein lockeres Bier & Brezel-Spiel hinreichen sollen, zumal auch die Ausstattung recht ordentlich ist. Doch beim Spielen stellt sich leider bald heraus, daß man herzlich wenig Einfluß auf den Ablauf nehmen kann und die Rollenverteilung letztlich nur einen Gag ohne spieltechnische Bedeutung darstellt.

Was dem Spiel außerdem fehlt, ist die nötige Würze durch mehr Interaktion unter den Teilnehmern. Abgesehen davon, daß unklar bleibt, ob sich nur zwei Figuren auf einem Feld treffen dürfen, hätte es mehr Farbe ins Geschehen gebracht, wenn Begegnungen von Mitgliedern verschiedener Familien andere Folgen als solche unter Freunden nach sich zögen. So fragt es sich, wozu einer überhaupt auf ein Treffen aus sein soll, wenn er bei schneller Erledigung seines Pensums am Schluß ohnehin die gleichen Einnahmen erzielen kann.

Schließlich ist auch die hübsche Idee mit dem Vulkanausbruch nicht überzeugend umgesetzt. Ein echtes Risiko bestünde nur, wenn der rote Würfel bereits durch die zweite Übereinstimmung mit der Augenzahl des weißen die Katastrophe auslöste, während die verlangte dreimalige Übereinstimmung bei einer Wahrscheinlichkeit von 1:216 kaum ernsthaft zu befürchten ist.

Unter diesen Umständen konnte bei der nach oben offenen Altersangabe auf dem Kartondeckel die Kaufempfehlung nur negativ ausfallen. Entweder sollte man sich hier auf höchstens 14 Jahre festlegen oder das Spiel einer gründlichen Überarbeitung unterziehen. Spielidee, Aufmachung und Ausstattung wären dies eigentlich wert.

L. U. Dikus

Odysseus
Auf den Spuren der Griechen

Erfinder: Ernst Franke
Verlag: Piatnik
Preisgruppe ca. III/IV
Anzahl der Spieler: 2
Alter: ab 10 J.
Spieldauer: ca. 30–60 Minuten

Odysseus hatte es bekanntlich in seinem Leben nicht allzu leicht. Troja war dank der List mit dem hölzernen Pferd gefallen, und Odysseus entdeckte seine Treuegefühle gegenüber seiner Gemahlin Penelope wieder. Der Heimweg schien eine der leichtesten Übungen des frischgebackenen Helden zu werden, wenn es nicht der verärgerte Meeresgott Poseidon übel mit ihm gemeint hätte. Aus einem anvisierten munteren Segeltörn wurden 10 gefahrvolle Jahre.

Vor einigen Jahren, als in der Bundesrepublik die damalige Fa. Intelli noch bestand, hatten Spielbesessene bereits die Möglichkeit, spielerisch zumindest im Ansatz nachzuempfinden, welchen Strapazen Odysseus unterworfen war. Marco Donadonis hauseigenes Spiel *Odyssey* (International Team – mancher Leser erinnert sich vielleicht noch: Das ist die italienische Fa. mit den komplexen und oftmals begeisternden Spielen, deren wesentliches Manko total vermurkste deutsche Spielregelübersetzungen waren bzw. sind, die gelegentlich sogar die Spielbarkeit gefährdet haben) wandte sich an zwei taktisch ein wenig versierte Windmacher.

In diesem Jahr nun darf Odysseus im gleichnamigen Piatnik-Spiel erneut auslaufen, startend mit sechs Holzschiffchen, die bereits ihre Segel (entlehnt den weißen Markierungssteckern aus MBs Flottenmanöver) gesetzt haben. Das Meer, will sagen: der Spielplan ist groß und die Irrfahrten-Route ist durch Schiffsfelder vorgegeben.

Odysseus bzw. der ihn symbolisierende Spieler muß nacheinander alle Stationen anlaufen mit dem Ziel, eines seiner sechs Schiffe nach Ithaka zu manövrieren. Ein gelber, ein roter und ein grüner Würfel stehen ihm zur Verfügung, um jeweils drei seiner Schiffe zu ziehen. Bewegt man ein Segelschiff, das auf einem roten oder grünen Feld steht, so darf man, wenn man will, die Augenzahl des roten bzw. grünen Würfels verdoppeln. Der gelbe Würfel beeinflußt in der Schlußphase ein auf einem gelben Feld befindliches Schiff. Ansonsten gilt die einfache Augenzahl der drei Würfel für drei beliebige Schiffe.

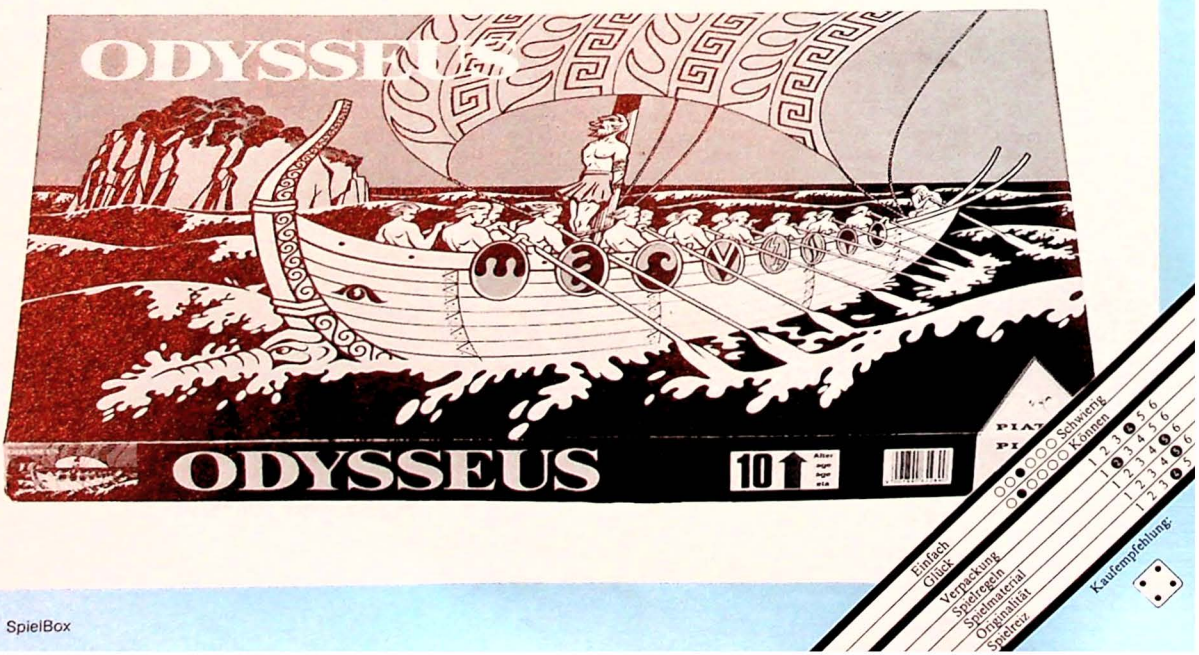
Wenn bei diesem Spiel überhaupt etwas durch eigenes Zutun beeinflußt werden kann, dann ist es die Entscheidung darüber, welche Schiffe man vorwärts bewegen will. Feld ist nämlich nicht gleich Feld. Ist eines durchkreuzt, so muß man eine Ereigniskarte aufnehmen und die darauf enthaltene Anweisung befolgen. Jeder Gefahrenstation – ob es sich nun um die Zauberin Kirke und ihre Manie handelt, Menschen in borstige Schweine zu verwandeln, oder um den nicht einsichtigen, aber einäugigen Riesen Polyphem – sind vier solcher Karten zugeordnet, die das Schiff vorantreiben oder zurückwerfen, es aber auch segellos werden und auf Grund befördern lassen können. Schraffierte Felder stellen Wind- oder Strömungszonen dar, und das Schiff treibt ab.

Nun spielt Odysseus aber nicht allein vor sich hin, sondern sein Gegenspieler Poseidon ist alles andere als untätig. Der Poseidon-Spieler würfelt zum einen für eine seiner drei Wolken (in Gestalt je eines Hindernissteines), zum anderen mit einem Oktaederwürfel für seinen Meeresgott; letzterer darf den Wurf ignorieren, ihn in jede Richtung ausführen oder gegebenenfalls die Augenzahl verdoppeln.

Trifft Poseidon exakt auf eines der Schiffe, so wird ein Zahlenkreisel in Rotation versetzt: bei einer 1 oder 3 verliert das Schiff sein Segel bzw. es geht unter, bei einer 2 oder 4 passiert nichts. Kommt es zum Rendezvous zwischen einem Windstein und einem Schiff, so bestimmt der Poseidon-Spieler die Richtung, in die das Schiff gepustet wird, und der Zahlenkreisel die Anzahl der Felder.

Das *Odysseus*-Spiel ist ein unterhaltsames Spiel mit leichten Vorteilen für Poseidon und seine Winde, ohne daß Odysseus jedoch chancenlos wäre. Man muß nicht sehr viel nachdenken, sondern kann entspannt dem Treiben der Würfel zuschauen, wobei man sich hier und da der Illusion hingeben kann, im nachhinein die taktisch richtige Schiffs- und Routenwahl vorgenommen bzw. das Würfel(un)glück vorausgesehen zu haben. Die Spielanleitung ist zu gedrängt und knapp gegliedert formuliert; der Karton ist zu groß; in einigen Spielplanbereichen sind die Felder zu eng angeordnet, und Schiffe, Poseidon und Windsteine stehen etwas verwirrend nahe, das im ganzen gute Spielmaterial jedoch und das Gesamtkonzept hinterlassen einen guten Eindruck.

Helge Andersen



Geradeheraus gesagt...

Sie sollten wissen, was Ihnen Ihre Zukunft wert ist. Genauer gesagt: Kennen Sie Ihre Zukunft, wissen Sie, was Sie erwartet? Zugegeben, wir wissen es auch nicht. Wir wissen aber, daß es im Leben Ereignisse gibt, die Sie nicht voraussehen können. Dagegen können Sie sich absichern. Zum Beispiel mit einer Krankenversicherung von SIGNAL.

Es ist viel wert, eine gute Versicherung zu haben.

SIGNAL
VERSICHERUNGEN
Joseph-Scherer-Straße 3, 4600 Dortmund 1

KV1

hansa tourist

Der vielseitige Reisespezialist

Aus unserem umfangreichen Angebot

Seit mehr als zehn Jahren veranstalten wir erfolgreich Reisen nach Osteuropa, Kuba und in den Mittelmeerraum. Bei unseren Kunden werden wir immer mehr als zuverlässiger Partner geschätzt. Nutzen auch Sie unsere Erfahrung und lassen sich in Ihren Reisefragen von uns beraten.

BULGARIEN - Wintersport
Flüge samstags ab Hannover und Düsseldorf

Rumänien - Wintersport
Flüge donnerstags 14tägig ab Hamburg

SOWJETUNION
Städte-, Weihnachts- und Silvesterreisen ab Hamburg und Schönefeld

KUBA - Badeurlaub
Flüge ab Düsseldorf und Schönefeld

FUERTEVENTURA -
Badeurlaub, Flüge ab Hamburg

Rundreise
CHINA und *VIETNAM*

DDR - Urlaubsaufenthalte bei eigener PKW-Anreise

GRUPPENREISEN
Viele Vereine, Verbände, Volkshochschulen und Jugendorganisationen gehören zu unseren Gruppenkunden. Schon ab 7 Personen können wir eine preiswerte Gruppenreise mit Fachprogrammen zusammenstellen.

Wenn Sie an weiteren Informationen interessiert sind, bitte Coupon ausfüllen und an nebenstehende Adresse senden.

Bitte übersenden Sie mir/uns Ihren Katalog:

Jugendgruppenreisen ☐
Gruppen- und Studienreisen ☐
„Schnee & Sonne" Winter 85/86 ☐

(Wir speichern Ihre Adresse, geben sie aber nicht weiter)

Name _____
Straße _____
PLZ/Wohnort _____

ht reisen hansa tourist

hansa tourist GmbH.
Hamburger Straße 132
2000 Hamburg 76
Telefon (0 40) 2 91 82-0

Abenteuer Tierwelt
Spannend und lehrreich

Erfinder: Wolfgang und Ursula Kramer
Verlag: Otto Maier Verlag
Preisgruppe: IV
Anzahl der Spieler: 2–6
Alter: ab 9 Jahren
Spieldauer: ca. 1 Stunde

Spiele sind ein Spiegel der Wirklichkeit. Trotzdem wundere ich mich immer wieder, wie lange es dauert, bis aktuelles gesellschaftliches oder politisches Bewußtsein sich in der Spieleproduktion der traditionellen deutschen Spielehersteller niederschlägt. Amateurverlage sind in dieser Beziehung viel wacher; bei ihnen sind die Themen „Frieden" oder „Umwelt" schon längst als Spielthemen anerkannt, während sich die Großen (aus welchen Gründen wohl?) nicht oder nur ausnahmsweise daran wagen.

Eine der Ausnahmen: das Thema „Tierwelt". Immer wieder wird es aufgenommen, weshalb es möglich ist, aus der Spieleproduktion der vergangenen Jahre die Entwicklung im Verhältnis unserer Gesellschaft zu den Tieren zu verfolgen. Jagd- oder Schutzobjekt? Es ließe sich eine Diplomarbeit zu diesem Thema schreiben, zu umfangreich ist es jedenfalls für eine Spielrezension.

Eine Besprechung von *Abenteuer Tierwelt* aus dem Otto Maier Verlag kommt aber ohne den Vergleich mit *Wild Life* nicht aus, dem großen Vorgänger aus dem gleichen Verlag. Hinter *Wild Life* stand zwar auch der Gedanke des Tierschutzes, geprägt aber von der bis in die Gegenwart weit verbreiteten Haltung, wonach nur westeuropäische Zoos den Schutz der vom Aussterben bedrohten Tierarten gewährleisten. Im Gegensatz dazu läßt *Abenteuer Wildnis* die Tiere in ihrem Lebensraum und versucht, durch Informationen auf die Art der Bedrohung aufmerksam zu machen und dadurch einen Bewußtseinswandel herbeizuführen. Eine Abkehr von der Safari-Mentalität also.

Aber keine Angst! Die pädagogisch-aufklärerische Absicht erschlägt das Spielerische in *Abenteuer Spielwelt* nicht. Das ist das Verdienst von Wolfgang und Ursula Kramer, denen es gelungen ist, das Thema in eine höchst originelle Spielidee zu verpacken. Ihr Kern besteht darin, daß die zwei bis sechs Mitspieler zwar als Konkurrenten, aber trotzdem gemeinsam, drei Expeditionsrouten entwickeln, die bei jeder Spielrunde anders verlaufen. Wer an der Reihe ist, entscheidet, an welcher Expedition er teilnehmen will. Selbstverständlich wählt er die, welche möglichst in jene Richtung führt, in der er seine Forschungsaufträge zu erfüllen hat. Entsprechend legt er einen roten, blauen oder gelben Fahrpfeil.

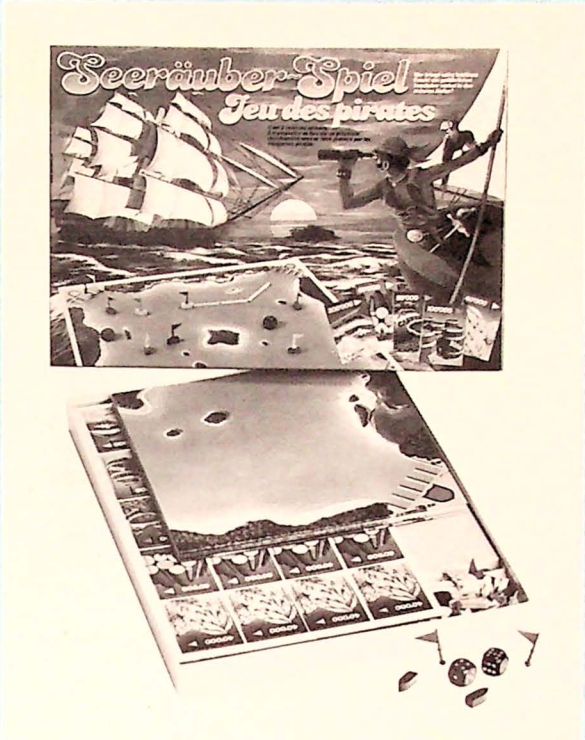
Kommt eine Expedition zu einem der 72 Tierpunkte, die über die ganze Erde verteilt sind, hat der Spieler mit der dazugehörenden Tierkarte seinen Forschungsauftrag erfüllt. Hat der erste Spieler alle seine Tierkarten ablegen können, ist das Spiel beendet. Sieger ist aber meistens der, der sich neben seinen eigenen noch eine Anzahl öffentliche Forschungsaufträge gesichert hat.

Abenteuer Spielwelt erfordert ständige Aufmerksamkeit: Bemerkt ein Spieler zu spät, daß eine Expedition an „seinem" Tier vorbeigerauscht ist, ist es halt zu spät. Eine Rückkehr ist zwar denkbar, aber nicht unbedingt möglich, weil die anderen Mitspieler ja auf ihre eigenen Orte zusteuern. Allerdings besteht die Möglichkeit, einmal gelegte Pfeile nach Bezahlung von Reisegutscheinen umzulegen, doch geht der Vorrat an solchen Scheinen sehr schnell zur Neige. Ihre Verwendung – zum Beispiel zur Erhöhung des Reisetempos oder zum Setzen von Sperrsteinen – will daher sehr gut überlegt sein.

Das Niveau der taktischen Anforderungen möchte ich als familiengerecht bezeichnen. Den Glücksfaktor haben die beiden Autoren auf ein akzeptables Maß reduziert, so daß man als Spieler nie das Gefühl hat, man werde gespielt.

Die Ausgewogenheit der beiden Faktoren Taktik und Glück ist meiner Ansicht nach einer der wesentlichen Pluspunkte des Spiels. Hinzu kommen eine bis zum Schluß nie abreißende Spannung, hervorragend gestaltete Spielregeln und ausgezeichnetes Spielmaterial. Kurz: *Abenteuer Spielwelt* ist ein empfehlenswertes Familienspiel, das lebhafte Spielrunden garantiert.

Synes Ernst



Seeräuber-Spiel

Der rote Korsar läßt grüßen

Erfinder: Dieter Garde und Stefan Vahle
Verlag: Carlit
Preisgruppe: III
Anzahl der Spieler: 3–5
Alter: ab 7 Jahren
Spieldauer: 60–90 Minuten

Eine spannende Ausgangslage: Zwei bis vier Spieler stechen mit ihren schwerbeladenen Handelsschiffen in See, um deren wertvolle Fracht in einem selbstgewählten Hafen zu löschen. In der Mitte des Meeres aber droht eine Seeräuberinsel, von der aus sich der Pirat auf die Jagd macht: mit seiner schnellen Dschunke versucht er, die kostbaren Schoner zu kapern.

Holzstäbchen in drei unterschiedlichen Längen dienen dazu, die Route der Segler festzulegen: sie werden vom Bug des Schiffes aus aneinandergereiht und zeigen dann dessen neuen Standort an. Der Würfel bestimmt, wieviele Hölzchen man nehmen darf – wobei das Augenmaß entscheidet, ob man nun mit seiner Wahl auch wirklich das gewünschte Ziel zu erreichen vermag. Die Kaufleute dürfen in jedem Zug einmal abbiegen, während sich der Pirat nur geradlinig bewegt.

Jeder Händler soll fünf Ladungen von unterschiedlichem Wert befördern: Gold, Rum, Kaffee, Holz und Bananen. Ist die Fracht in irgendeinem fremden Hafen gelöscht, muß das Schiff sofort wieder auslaufen: Die Zahl der sicheren Molenplätze ist beschränkt, und die Korsarendschunke lauert vielleicht schon darauf, vor der rettenden Ankerstelle lavierende Schoner zu entern.

Daraus ergeben sich mancherlei taktische Möglichkeiten: Soll man jeweils nur ein Schiff auf die gefährliche Reise schikken oder gleich mehrere? Welchen Hafen wird man ansteuern, und ist es besser, dann beim einmal gewählten Ziel zu beharren oder bei Anzeichen von Gefahr notfalls auf Umwegen einen anderen Port zu erreichen versuchen? Wann wird man welche Ware laden, um wenigstens die besonders kostbaren Güter vor räuberischem Zugriff zu bewahren? Und nicht zuletzt wird man außer dem Piraten auch die Konkurrenten im Auge behalten müssen, um etwa einem von ihnen den letzten Molenplatz wegzuschnappen und ihn so absichtlich Gefährdungen auszusetzen . . .

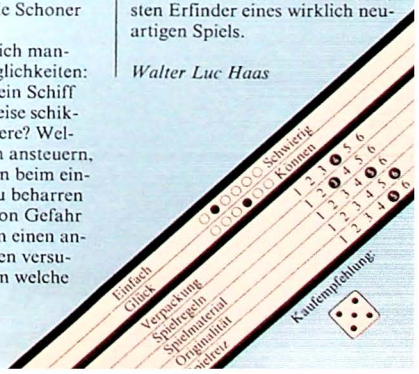
Von zwei Vierzehnjährigen aus dem Ruhrgebiet – „von Kindern für Kinder" – erfunden, soll das Spiel bewußt einfach sein. All die hier leicht möglichen Komplizierungen und Variierungen kann man sich ja bei Bedarf mühelos selber dazu ersinnen.

Unzufrieden mag man hingegen mit dem wenig stimmungsvollen, nicht sonderlich anregenden Spielplan sein: karibische Atmosphäre und packende Seeräuberromantik wird da nicht vermittelt – man fühlt sich eher an einen sorgsam angelegten und recht langweiligen Teich in unseren Breiten versetzt.

Auch die Regeln lassen zu wünschen übrig: einiges bleibt unbestimmt oder wird nicht deutlich genug gesagt. Ohne vorherige Absprachen führt das – besonders bei den jugendlichen und gar sehr jungen Spielern – unweigerlich zu unschönen Streitereien. Diese werden zusätzlich geschürt, wenn bei der Routenlegung scheinbar oder wirklich geschummelt wird: ein Schubsen da, ein Schieben dort – und schon erreicht ein Schiff doch noch den rettenden Hafen – oder wird trotz ursprünglich verfehlter Kurssetzung doch noch gekapert . . . Nun, andererseits: diese Probleme können bewältigt werden und bringen wohl auch pädagogisch Nebeneffekte ein.

Alles in allem ist das *Seeräuber-Spiel* trotz solcher Mängel zumindest sehr bemerkenswert: Es ist unterhaltsam, spannend und außer vom Würfelglück von mancherlei eigenen Entscheidungen abhängig. Eine vielversprechende Leistung der beiden jüngsten Erfinder eines wirklich neuartigen Spiels.

Walter Luc Haas



Auf Fotosafari in Ombagassa

Eines der schönsten Spiele

Erfinder: Reinhold Wittig
Verlag: Edition Perlhuhn
Preisgruppe: IV
Anzahl der Spieler: 3–6
Alter: ab 8 Jahren
Spieldauer: 30 Minuten

Die Spiele des Reinhold Wittig sind in einer so wunderschönen Weise dreidimensional, daß man sich richtig schlecht vorkommt, mäkelt man an diesem einmaligen Material herum: Die Farben der Landrover und einiger Gepäckstücke hätten sich ein klein wenig besser unterscheiden lassen können. Aber dann ist auch schon Schluß mit der Kritik und man sitzt staunend vor diesem Stück Serengeti: Sechs Wasserlöcher, eine achtförmige Staubpiste, jede Menge Affenbrotbäume, Felsen und karge Steppe. Matthias Wittig hat in seiner oft gelobten Art mit wenigen Strichen Safariland auf den Spielplan gezaubert. Und dann werden die 16 großen Holztiere auf die Wasserlöcher verteilt: Afrika lebt.

Auf Fotosafari in Ombagassa ist eines der schönsten Spiele, die auf dieser Welt für Geld zu haben sind. Starke Worte, gewiß, aber keine Übertreibung.

Ist man solchermaßen beim Auspacken des Spiels in eine euphorische Stimmung versetzt worden, steigt die Spannung natürlich, ob das weitere Drum und Dran da mithalten kann.

Jeder Spieler steuert einen der Landrover über die Piste. Dabei kommt er auf Felder, wo es nichts zu sehen gibt, und andere, von denen man einen prächtigen Ausblick auf eines der ombagassischen Wasserlöcher hat. In den Autos sitzen aber nicht nur die Fahrer, sondern auch andere Spieler sind vertreten. Man erkennt das an den Gepäckstücken auf dem Dach: Jeder Spieler hat da seine eigene Kofferfarbe. So fährt man nicht nur selber zu den Aussichtspunkten auf ombagassisches Großwild, sondern wird auch in anderen Autos sitzend herumgefahren. Wie Tiere das so an sich haben, bleiben sie nun beileibe nicht immer am gleichen Wasserloch stehen. Ständige Bewegung der Herden führt dazu, daß an den Tränken immer andere Kombinationen aus Elefanten, Nilpferden, Giraffen und Kamelen auftauchen.

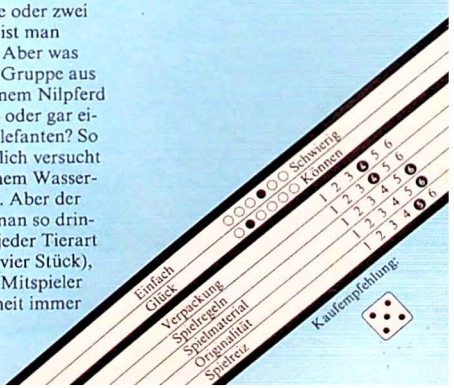
Jeder Spieler auf Fotosafari in Ombagassaland vertritt eine Fotoagentur, die einen Landrover mit Fotograf und zwei weitere Fotografen in den Wagen der Konkurrenz ausgeschickt hat, bestimmte Aufnahmen der ombagassischen Tierwelt zu machen. Welche Bilder das sind, steht auf den 70 Tierkarten, die unter den Spielern gleichmäßig verteilt wurden. Die Karten zeigen Kombinationen von bis zu vier Tieren, wobei jede Art nicht oder bis zu viermal vertreten sein kann. Bekommt ein Fotograf eine der Tierkombinationen vor die Linse, die auf eine der Tierkarten des Spielers verzeichnet ist, dann: Klick – und die Karte abgelegt. Der Spieler, der zuerst aller Tierkarten ledig ist, hat gewonnen.

Ombagassa liegt bekanntlich auf dem Spiele-Planeten Perlhuhn. So verwundert es nicht, daß alle Bewegungen auf der Fotosafari vom Würfel diktiert werden. Pro Zug wird einmal gewürfelt. Mit eins, zwei und drei Augen müssen Tiere zu anderen Wasserlöchern ziehen, mit drei, vier, fünf oder sechs fahren die Expeditionswagen über die Pisten.

Erfahrene Spieler werden jetzt schon ahnen, was auf dieser Fototour los ist. Die „einfachen" Tierkarten wie je ein Elefant, Nilpferd und Giraffe oder zwei Kamele mit Elefant ist man ziemlich schnell los. Aber was tun, wenn man eine Gruppe aus drei Kamelen mit einem Nilpferd fotografieren muß – oder gar eine Herde von vier Elefanten? So unauffällig wie möglich versucht man die Tiere an einem Wasserloch zu versammeln. Aber der vierte Elefant, den man so dringend benötigt (von jeder Tierart gibt es im Spiel nur vier Stück), wird von einem der Mitspieler mit konstanter Bosheit immer wieder auf Abwege geschickt. Klar, der braucht ihn dringend für irgendeine eigene Tierkombination.

Hat man aber gegen alle Wahrscheinlichkeit dann doch die richtigen Viecher beisammen, wird wohl der Landrover vom Würfelpech verfolgt und irgendwohin geschickt, wo der Pfeffer wächst. Mit anderen Worten: So ein richtig schönes Spiel, das man sich trotz des hohen Preises nicht entgehen lassen sollte.

Eberhard von Staden



Das Spiel der Nationen

Auf diesen Seiten finden Sie Spielregel-Erweiterungen, -Varianten, -Korrekturen und -Erläuterungen zu bekannten Spielen sowie taktische und strategische Tips, kurz alles, was Ihnen ein besseres Spielen ermöglicht. Viele gute Ideen, die wir hier abdrucken, gehen auf Anregungen der *SpielBox*-Leser zurück. Deshalb schreiben Sie uns bitte, wenn Sie originelle Spielvorschläge oder Strategien entwikkelt haben.

Wir lesen alle Ihre Zuschriften mit großem Interesse. Haben Sie aber bitte etwas Geduld, wenn Sie Ihre Ideen nicht gleich in der nächsten Ausgabe der *SpielBox* veröffentlicht sehen. Um ein Heft fertigzustellen, brauchen wir zwei Monate Zeit. Wenn eine Ausgabe erscheint, sind also die Texte für die nächste Nummer bereits geschrieben. Aus diesem Grund können wir Ihnen heute auch noch nicht verraten, wer das in der letzten *SpielBox* ausgeschriebene handsignierte Netzwerk gewonnen hat.

Schicken Sie Ihre Beiträge bitte an:
SpielBox
Redaktion „Besser Spielen"
Postfach 20 09 10
5300 Bonn 2

Knut-Michael Wolf

Vor etwa drei Jahren erreichte uns der Hilferuf eines Lesers, der *Das Spiel der Nationen* nach einigen Partien frustriert in die hinterste Ecke seines Spielschranks gepackt hatte, weil es, wie er schrieb, „nicht funktionierte". Inzwischen hat der Hersteller (Parker) eine neue Spielanleitung drucken lassen. Leider bedeutet das noch lange nicht, daß Sie beim Kauf auch tatsächlich die neueste Regelfassung erhalten, denn möglicherweise hat das von Ihnen erworbene Exemplar schon viele Monate im Laden auf seinen Käufer gewartet. Die neuen Regeln liegen nur den ab Sommer dieses Jahres vom Verlag ausgelieferten Spiele-Schachteln bei. Allen Besitzern des „alten" Spiels wollen wir deshalb hier einige Tips geben.

Worum geht es überhaupt im *Spiel der Nationen?*

Auf einem fiktiven Kontinent namens Kark liegen acht Staaten, von denen jeder über Erdölvorkommen verfügt. Bis zu vier Spieler versuchen, die acht Länder unter ihre alleinige Kontrolle zu bringen. Dazu schickt jeder von ihnen eine Mannschaft, die aus sechs Staatschefs und einem Geheimagenten besteht, auf das Spielbrett. Während der Geheimagent kostenlos auf der Landkarte umherzieht, sind die Staatschefs nur durch Geld zu aktivieren. Spekulationen darüber,

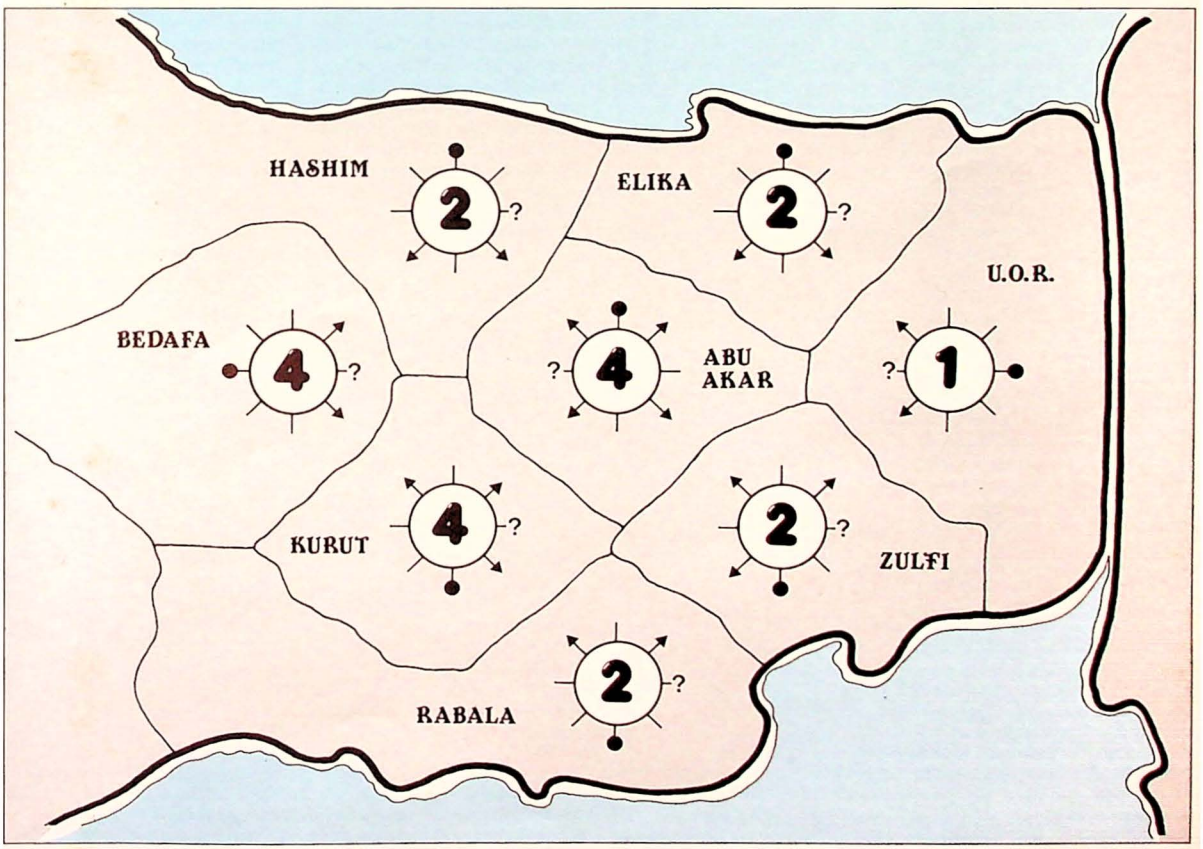


Abb. 1

inwieweit das der Realität entspricht, lassen wir vorsichtshalber beiseite.

In jedem Staat liegen acht Spielfelder, die kreisförmig angeordnet sind (Abb. 1). Die Striche zeigen gewöhnliche Spielfelder an, die Pfeile sind Grenzübergänge zu den Nachbarstaaten, die Punkte stellen jeweils die Hauptstadt eines Landes dar und auf den Fragezeichen sind Ereigniskarten aufzunehmen. Denkt man sich die Landesgrenzen weg, bleibt ein abstraktes Schema von 3x3 Spielfeldgruppen übrig, bei dem eine Ecke fehlt.

Die Zahlen innerhalb der Kreise geben die Erdölproduktionen der Länder wieder. Das Öl bringt Einkünfte, jedoch nur in Verbindung mit Tankschiffen, die an der Küste stationiert sind. Jeder Tanker kann allerdings nur eine Erdöleinheit aufnehmen. Das Öl der Binnenländer wird über Pipelines in die Küstenstaaten gepumpt. Wie die Tanker müssen auch die Pipelines teuer gekauft werden.

Das meiste Geld verschlingen während des Spiels jedoch die Staatschefs. Ihr Einsatz auf dem Brett und jedes Vorrücken kosten ein Vermögen. Es gibt – zumindest im *Spiel der Nationen* – Staatschefs erster und zweiter Klasse. Könige und Präsidenten (von ihnen hat jeder Spieler zwei) kosten pro Einsatz und Feld 2 Millionen, Guerillaführer und Diktator (je einer pro Spieler) dagegen nur 1 Million. Das, was sie kosten, bringen sie auch wieder ein, nämlich dann, wenn sie einen Staat kontrollieren, das heißt, in der Hauptstadt residieren und dieser Staat Öl in einen Tanker pumpt.

Wer am Zug ist, kassiert zunächst die Einkünfte (sofern vorhanden), bewegt dann den Geheimagenten, danach einen seiner Staatschefs und kann anschließend noch, wenn er will, einen Tanker mobilisieren und eine Pipeline kaufen.

Diese kurze Beschreibung soll genügen, um Ihnen das Spiel kurz vorzustellen, falls Sie es nicht schon kennen.

Auch wenn es nach diesem Überblick anders erscheinen mag: Die Möglichkeiten, die ein Spieler während seines Zuges hat, sind relativ begrenzt. Er muß den Geheimagenten bewegen (auch wenn er das aus strategischen Gründen nicht möchte). Und dieser Agent muß genau vier Felder gezogen werden, nicht mehr und nicht weniger. Von den Staatschefs darf grundsätzlich nur einer aktiv werden. Entweder wird er neu ins Spiel gebracht oder eine bereits eingesetzte Figur wird vorgerückt. Dieser Zug ist recht teuer, deshalb ist der Spieler, zumindest in der Anfangsphase des Spiels, in der das Geld sehr knapp ist, in seiner Bewegungsfreiheit und seinen strategischen Möglichkeiten sehr beschränkt.

Da Geld eine sehr entscheidende Rolle spielt, muß man zu Beginn des Spiels zunächst Einnahmequellen erschließen. Im ersten Spielzug, der übrigens nach einem anderen Schema als die folgenden abläuft, wird man deshalb einen „teuren" Staatschef (König oder Präsident) in einer Küstenhauptstadt einsetzen und das Tankschiff, das man zu Beginn gratis erhalten hat, an der Küste dieses Landes stationieren. Von den 7 Millionen Startkapital bleiben nach diesem Zug noch 5 Millionen übrig. Zu Beginn des zweiten Zuges erhält man 2 Millionen Einkünfte, plaziert einen zweiten, vorzugsweise billigen Staatschef in eine bisher unbesetzte Hauptstadt und kauft ein zweites Tankschiff dazu, das an der gleichen Küste wie das erste postiert wird. Zwar bleibt vom ganzen Barvermögen jetzt nur noch 1 Million, doch betragen die Einkünfte im dritten Zug bereits vier Millionen (Abb. 2). Die finanzielle Decke bleibt zwar vorerst knapp, man hat aber – wenigstens zunächst – ein relativ gesichertes Einkommen in Aussicht. Vorausgesetzt, die gegnerischen Spieler folgen der gleichen Taktik und starten nicht frühzeitig einen Angriff auf diese Einnahmequellen.

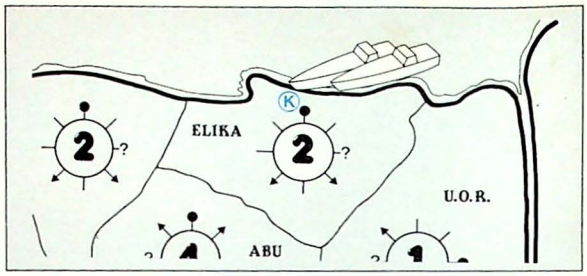


Abb. 2: Ein König (K) kontrolliert den Staat Elika, an der Küste liegen zwei Tanker. Der Spieler erhält Einkünfte in Höhe von 2 Millionen.

Die Möglichkeiten für einen Angriff sind ebenfalls sehr begrenzt. Nur die Staatschefs können angegriffen werden, und zwar nur dann, wenn sie in einer Hauptstadt residieren. Außerdem muß der Angriff mit einem andersartigen Staatschef vorgenommen werden. Ein König kann also beispielsweise keinen König angreifen, wohl aber jeden anderen Staatschef.

Gelingt es einem Staatsoberhaupt, ungehindert in eine gegnerische Hauptstadt einzudringen, ist der Angriff automatisch erfolgreich: der alte Staatschef muß das Spielbrett verlassen, ist aber nicht aus dem Spiel, sondern wandert zurück in den Vorrat des Spielers, dem er gehört. Der angreifende Spieler kontrolliert ab sofort das Land, dessen Hauptstadt er erobert hat. Liegen Tankschiffe an seiner Küste, gehen sie sofort in seinen Besitz über (Abb. 3).

Ganz so ungehindert kann ein Staatschef aber meist nicht über das Brett ziehen. Da sind zunächst einmal die Fragezeichenfelder, auf denen er haltmachen muß. Erst im nächsten Zug darf er dann weiter ziehen. Das gleiche gilt für Felder, auf denen sich gegnerische Geheimagenten aufhalten. Andere Staatschefs schließlich darf er ebenfalls nicht passieren, er darf nicht einmal dasselbe Spielfeld mit ihnen teilen, muß also ein Feld vorher stehenbleiben. Mit „anderen Staatschefs" sind auch die der eigenen Farbe gemeint. Die neue Spielanleitung läßt aber als Variante zu, daß nur gegnerische Staatsoberhäupter den Weg blockieren können. Aufgrund dieser Vorgaben ist es einem Spieler möglich, sich in einem Land zu verbarrikadieren. Nehmen wir als Beispiel das Küstenland Rabala (Abb. 4): Ein König (K) residiert in der Haupt-

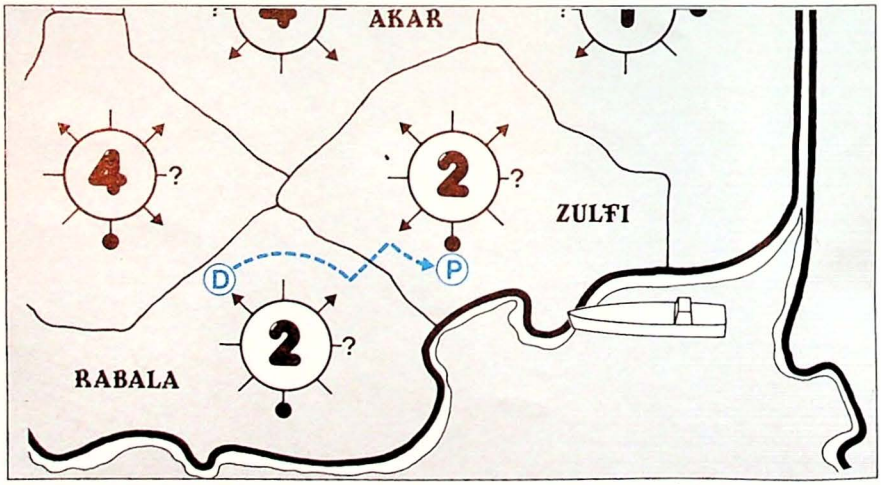


Abb. 3: In Zulfis Hauptstadt residiert ein Präsident (P). Ein gegnerischer Spieler greift ihn aus Rabala mit seinem Diktator an. Der Präsident wird vom Brett genommen, das Tankschiff an der Küste fällt in die Hände des Eroberers.

stadt und sichert auf diese Weise die Einkünfte. An den Grenzübergängen nach Zulfi und Kurut stehen ein Präsident (P) und ein Diktator (D). Bei dieser Konstellation kann kein anderer Staatschef in das Land eindringen, geschweige denn, es erobern, die Grenzen sind unpassierbar.

Um eine solche Situation zu vermeiden, haben verschiedene Spieler unabhängig voneinander eine Zusatzregel eingeführt: In keinem Territorium dürfen sich mehr als zwei Staatschefs einer Farbe aufhalten. Als „Territorium" gelten dabei die 8 Spielfelder eines Landes und die Grenzübergänge zu diesem Land in den Nachbarstaaten (in Abb. 4 also auch die mit einem Kreuz gekennzeichneten Pfeilfelder in Zulfi und Kurut).

Spielt man zu viert (übrigens ist das die optimale Besetzung für das *Spiel der Nationen*), befindet sich am Anfang der dritten Spielrunde der erste Spieler in einem Dilemma: Haben alle Spieler ihre ersten beiden Züge dazu verwendet, Staatschefs einzusetzen, sind nun alle Hauptstädte besetzt. Da Staatsoberhäupter aber nur in einer unbesetzten Hauptstadt ins Spiel gebracht werden können, bleibt dem ersten Spieler in der dritten Runde nichts anderes übrig, als einen Staatschef auf dem Brett zu bewegen und damit zwangsläufig eine Hauptstadt freizumachen. Damit bietet er dem nachfolgenden Spieler die Möglichkeit, wieder eine neue Figur ins Spiel zu bringen. Dieser wird nun, aus der Überlegung heraus, daß gleichartige Staatschefs voreinander sicher sind, möglichst denselben Typ ins Spiel bringen, der gerade die Hauptstadt geräumt hat. Auch dieser Aspekt sollte beim Einsatz der Figuren von Beginn an berücksichtigt werden.

Die „teuren" Staatschefs (König und Präsident) sichern, wenn sie ein Land kontrollieren, gegenüber den zweitklassigen Figuren (Guerillaführer und Diktator) das doppelte Einkommen. Sie sind aber beim Vorrücken durch ihre hohen „Betriebskosten" unbeweglicher. Die billigen Staatsoberhäupter lassen sich deshalb besser für Angriffe auf andere Figuren einsetzen.

Den Geheimagenten sehen viele Spieler nur in einer Statistenrolle. Er will in jedem Zug vier Felder bewegt werden, kann keine Figur angreifen und kein Land kontrollieren. Er hat lediglich die Aufgabe, fremde Staatschefs aufzuhalten. Doch kann er auch das nur einen Zug lang, denn danach muß er wieder weiterziehen. In diesem Zusammenhang sei übrigens auf einen Punkt hingewiesen, den viele Spieler in der alten Regel übersehen haben: Zieht der Geheimagent in seinem Zug auf das Feld eines gegnerischen Staatschefs, kann sich dieser in seinem Zug nicht bewegen. Andererseits kann ein Agent, der allein in einer Hauptstadt steht, nicht verhindern, daß dort ein fremder Staatschef eingesetzt wird.

Wir haben in unseren Partien eine Zusatzregel entwickelt, die dem Geheimagenten größere strategische Möglichkeiten einräumt. Allerdings ist diese Zusatzregel auf ein sehr unterschiedliches Echo gestoßen, dennoch wollen wir sie Ihnen nicht vorenthalten: Nach wie vor zieht der Geheimagent grundsätzlich kostenlos vier Felder weit. Sie können ihm aber ein „Sondergehalt" zukommen lassen und für jedes Feld, das er weniger oder mehr ziehen soll, eine Million bezahlen. Mit einem Einsatz von einer Million können Sie ihn also 3 oder 5 Felder vorrücken lassen. Mit 4 Millionen darf er 8 Felder ziehen oder auch auf seinem Feld stehen bleiben! Probieren Sie diese Variante einmal aus und schreiben Sie uns Ihre Erfahrungen. Bei Bedarf können Sie das Sondergehalt für den Geheimagenten auch auf zwei Millionen heraufsetzen.

Während das *Spiel der Nationen* von der Anlage her ein reines Denkspiel ist, kommt durch die Ereigniskarten ein gewichtiger Glücksfaktor ins Spiel. Hält der Geheimagent auf dem Fragezeichen an, wird eine Ereigniskarte gezogen. Enthält die Karte eine Anweisung für einen Staatschef, der bereits im Spiel ist, muß er ohne Rücksicht auf die Absichten des Spielers gezogen (oder vom Brett genommen) werden. In diesem Fall kann kein anderes Staatsoberhaupt mehr bewegt werden. Kommt dagegen ein Staatschef auf das Fragezeichen, erhält man in der gleichen Situation ausnahmsweise die Möglichkeit, ein zweites Mal ein Staatsoberhaupt zu bewegen.

Nur 16 Ereigniskarten sind im Spiel. Die Hälfte beeinflußt die Einkünfte eines Spielers, die andere Hälfte gibt Anweisungen für die verschiedenen Staatschef-Typen. Die positiven und negativen Ereignisse halten sich die Waage.

Wenn diese Ereigniskarten nicht nach Ihrem Geschmack sind, können Sie natürlich die Fragezeichenfelder umgehen. Sie

Die Merchant Bank hat meist eine noch bessere Idee.

Hinter jedem erfolgreichen Unternehmen steht eine erfolgreiche Bank, die mit eigenen Ideen und einem größeren Know-how dazu beiträgt, Finanzierungsprobleme optimal zu lösen. Die BHF-BANK, die Merchant Bank, bietet auch dem anspruchsvollen Privatkunden gewinnversprechende Konzeptionen für seine Vermögensanlage. Dabei sind steuerliche Überlegungen einbezogen.

Die BHF-BANK ist ihrer Tradition verpflichtet. Sie bildet das solide Fundament für die gediegene Beratung.

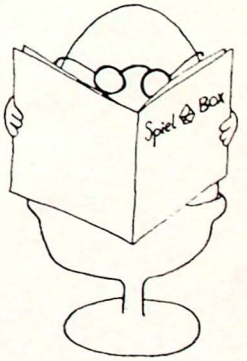
Lassen Sie sich von unserer Leistung überzeugen.

BHF-BANK
BERLINER HANDELS- UND FRANKFURTER BANK

Bockenheimer Landstr. 10 · 6000 Frankfurt am Main 1 · Tel. (069) 718-0

SpielBox

Geschenktip:



Schenken Sie Freude mit einem Geschenk-Abonnement der SpielBox

Bestellkarte Seite 49

Württembergische Versicherungen

Der Heißluftballon »D-WÜRTTFEUER« startete am 7. Januar 1982 zu seiner ersten Fahrt und trägt seitdem über Stadt und Land den Namen einer großen Versicherung: Württembergische

Württembergische Feuerversicherung AG – dieser Name steht seit über 150 Jahren für Versicherungsschutz im privaten und im geschäftlichen Bereich.
Württembergische – das bedeutet sachkundige Beratung, persönliche Betreuung der Kunden und schnelle Hilfe im Schadenfall.

Württembergische – denn Versicherungen sind Vertrauenssache.
Deshalb sollten auch Sie über den Schutz und die Sicherheit, die Sie für sich, für Ihre Familie, für Auto, Heim und Haus und Ihr Geschäft brauchen, mit einem erfahrenen Fachmann der Württembergischen sprechen.

Bitte wenden Sie sich an unseren Mitarbeiter in Ihrer Nähe. Die Anschrift steht im Telefonbuch unter Württembergische.

Württembergische

Den Heißluftballon gibt es kostenlos als Bastelbogen.
Postkarte genügt
an die Württembergische Feuerversicherung AG
Postfach 60 · 7000 Stuttgart 1

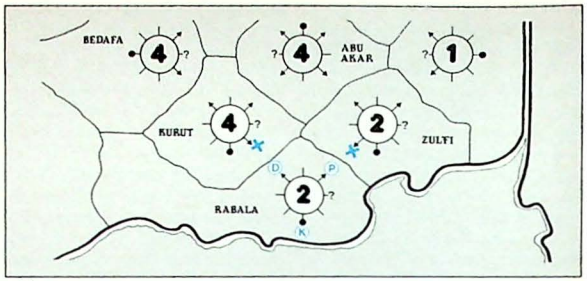


Abb. 4

können aber auch vor dem Spiel vereinbaren, ganz ohne Karten zu spielen. Die blockierende Wirkung der Fragezeichen bleibt aber auch dann bestehen. Wollen Sie jedoch ganz bewußt den Glücksfaktor im Spiel lassen, sollten Sie einen Tip befolgen, der schon 1973 in der englischen Spiele-Zeitschrift *Games & Puzzles* gegeben wurde: Nach jeweils etwa zehn gezogenen Karten mischen Sie den gesamten Stapel neu durch, damit nicht vorhersehbar ist, welche Karten Sie noch im Stapel erwarten.

Ziel des Spiels war nach der alten Regel, als einziger Spieler auf dem Brett zu bleiben. Wer in seinem Zug keinen Staatschef bewegen oder einsetzen kann, weil er kein Geld hat, um diesen Zug zu bezahlen, scheidet aus. (Kann er nur deshalb nicht ziehen, weil er blockiert ist, so ist das kein Kriterium für das Ausscheiden).

Nach unseren Erfahrungen artet das Spiel gegen Ende der Partie in einen Zweikampf zwischen den beiden übrig gebliebenen Spielern aus. Dabei fällt es selbst einem zahlenmäßig überlegenen Spieler schwer, seinen Gegner vom Brett zu drängen. Er kann maximal sechs Staatschefs ins Spiel bringen und damit im Idealfall sechs Länder kontrollieren. Zwei Länder bleiben frei, in denen der zweite Spieler herumziehen kann. Um die Partie an dieser Stelle nicht unnötig in die Länge zu ziehen (und für die bereits ausgeschiedenen Spieler langweilig werden zu lassen), bietet die neue Spielanleitung einen Vorschlag für ein vorgezogenes Spielende an: In einem solchen Fall gewinnt der Spieler, der fünf Länder kontrolliert.

Zu guter Letzt seien noch zwei Varianten aus der neuen Spielregel erwähnt, die Sie in Ihren Partien einmal ausprobieren sollten: Um die Geldknappheit zu Beginn des Spiels etwas zu lockern, können Sie mit einem höheren Startkapital (z. B. 10 Millionen) beginnen.

Zusätzlich zum Ausscheiden infolge eines „Staatsbankrotts" können Sie einen Spieler auch mit strategischen Mitteln vom Brett drängen: Wer nur einen einzigen Staatschef im Spiel hat und diesen nicht ziehen kann, weil er von gegnerischen Figuren blockiert wird, und außerdem keine freie Hauptstadt für den Einsatz eines neuen Staatschefs findet, der scheidet aus (Abb. 5).

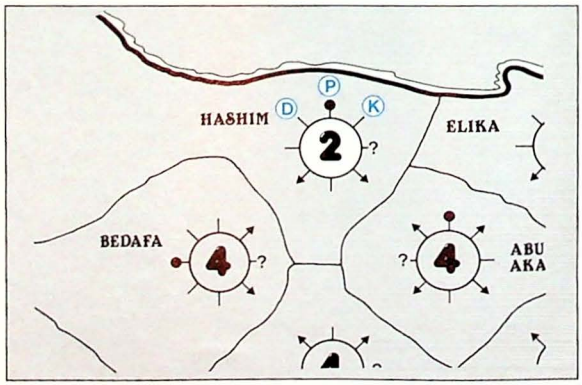


Abb. 5: Der Präsident (P) in Hashims Hauptstadt, das einzige Staatsoberhaupt des Spielers auf dem Brett, kann sich nicht bewegen, weil er zu beiden Seiten von gegnerischen Staatschefs blockiert wird. In allen anderen Hauptstädten residieren gegnerische Staatsoberhäupter. Nach der Regelvariante scheidet der Spieler in diesem Fall aus.

Mit 50.000 Fragen sind Sie dabei ! Jeder sein eigener Kulenkampff

Eine Übersicht über den Markt der Quizspiele.
Von *Helge Andersen*

Da setzten sich drei junge Kanadier hin und reihten Fragen über Fragen aneinander, beim besten Willen nicht ahnend, welche – im positiven Sinne – suchtähnlichen Zustände sie in weiten Teilen der Welt herbeiführen würden. Ihr Spiel *Trivial Pursuit* breitete sich wie ein Flächenbrand über Kanada und die USA aus und gelangte 1984 auch in die Bundesrepublik (Parker).

Quizspiele (bei Parker hört man diese Bezeichnung nicht gern) bzw. Frage- und Antwortspiele hat es natürlich auch schon vorher gegeben, sei es in Buch- oder auch in Schachtelform. Sie alle hatten es jedoch schwer, beschränkten sie sich doch zumeist ausnahmslos auf ein reines Abfragen von Wissen – was im übrigen auch heute noch leider eher die Regel als die Ausnahme ist.

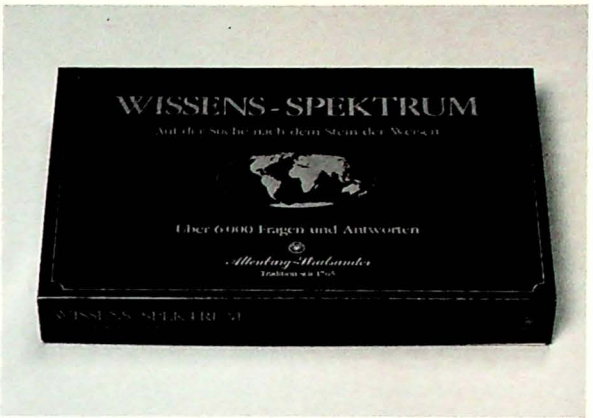
So erschien bei MB vor Jahren ein Spiel mit dem für den Verkaufserfolg bedenklichen Titel *Nachsitzen*. Wer dieses Spiel verschenkte, der suggerierte etwas sicher nicht Beabsichtigtes; wer es gar nicht erst kaufte, der stellte vermutlich einen Bezug zur eigenen Schulzeit und zum erhobenen pädagogischen Zeigefinger her. Und in der Tat stellte der Spielplan eine Schule mit den verschiedenen Klassenstufen dar. Man würfelte sich auf Felder, beantwortete Fragen (oder auch nicht) und durfte zur Belohnung einige Felder überspringen, bis man schließlich, ganz oben angekommen, das Ziel der Schule, den Abschluß gewissermaßen, erreicht hatte.

Wissen war Trumpf, und wenn man zu wenig wußte, dann konnte das schon bei sensiblen Spielern ein wenig peinlich werden. Ein Nachhilfeunterricht, ein Nachsitzen zur Verbesserung des Allgemeinwissens hätte sich geradezu aufdrängen können . . .

Bei MB lernte man – ein wenig – aus dem Titelfehler; ein neues Fragebüchlein mit ca. 800 Fragen wurde entworfen, nachdem es bei *Nachsitzen* immerhin noch zu einer Neuauflage mit einem zweiten Quizbuch gekommen war, und von nun an hieß das Spiel, das heute noch unter diesem Titel erhältlich ist, *Professor*. Die Konzeption jedoch ist geblieben: wieder geht es um Wissen zu verschiedenen Gebieten (wie Kunst, Geographie, Erfindungen oder Steinkunde, aber auch angereichert durch Bereiche wie „Wortsalat" oder Zitate), wieder hat man zu Beginn des Spiels die Wahl unter 3 Schwierigkeitsstufen (Grund-, Mittel-, Oberstufe), und wieder antwortet man sich von Klasse zu Klasse ganz nach oben. Wieso man letztendlich Professor wird, erscheint unrealistisch.

Dann kam Scott Abbots, Chris & John Haneys Spiel mit dem für deutsche Normalverbraucher- und -verkäuferinnenzungen etwas mühsam auszusprechenden Titel *Trivial Pursuit*, getreu dem Motto „Es war schon immer etwas teurer, einen besonderen Geschmack zu haben", verpackt in einer Art After Eight-Karton. Und dieses Spiel brachte Bewegung in die Redaktionszimmer nahezu aller Spieleherstellerkonkurrenten: Wenige Monate später hatte fast jede Fa. ihr eigenes Frage- und Antwortspiel.

Trivial Pursuit mit seinen 6000 Fragen ist in der Tat mehr als ein bloßes Abfragespiel. Gewiß, man kann es so spielen, und wer zuerst das Ziel erreicht, der mag sich fühlen, wie er will und äußerlich oder zumindest insgeheim Stolz tragen – eine Frage der individuellen Einstellung zum Spiel. Aber der große anhaltende Erfolg dieses Spiels basiert auf anderen Faktoren. Das Spiel eignet sich wie nur wenige andere als kommunikationsfördernde Unterhaltung, bei der Spaß, Schmunzeln und Lachen im Vordergrund stehen. Es gibt in so manchen Spielerrunden nichts Bedauerlicheres als den Umstand, daß einer der *Trivial Pursuit*-Spieler sein Plastik-Spieltörtchen mit dem letzten Wissens-Törtchenstück gefüllt und dann das Spiel beendet hat. Das richtige Beantworten der Fragen wird im Gegensatz zu fast allen anderen Spielen dieser Kate-



gorie auch zumeist nicht unverzüglich belohnt, denn es bewirkt lediglich, daß man nochmals würfeln, auf ein Feld des Spielplans ziehen und eine neue Frage beantworten darf. Nur sechs bestimmte Felder führen zu Punkten bzw. hier zu Wissensecken, von denen man sechs (je Fragenbereich eine) besitzen muß.

Schließlich aber liegt das Geheimnis dieses Spiels wohl darin begründet, daß ein größerer Teil der Fragen entweder originell formuliert ist oder ungewöhnliche Antworten bedingt. Der intellektuell Geschulte oder der, der sich dafür hält, ist gegenüber seinen Mitspielern nicht oder kaum im Vorteil; Mutterwitz, Sinn für Hintergründiges und hier und da auch ein Blick in Zeitschriften der Regenbogenpresse (wer gibt diesen Blick schon zu . . .?) führen eher zum Erfolg – wenn man ihn überhaupt mit spielerischem Ernst unvisiert – als der Versuch, seinen mutmaßlichen Intelligenzquotienten bloßzulegen.

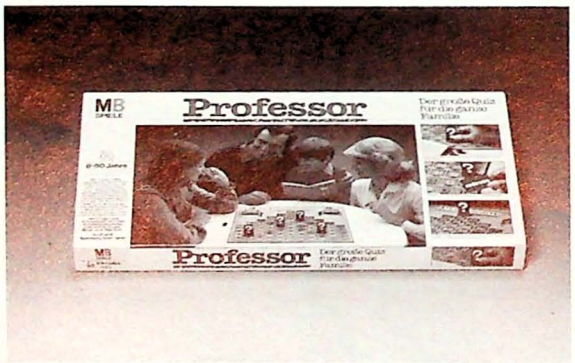
Testen Sie sich selbst: Wissen Sie, was man erhält, wenn man Schlachthof-Abfälle in Salzsäure kocht und anschließend die Brühe mit Natronlauge neutralisiert (1)? Oder ist Ihnen klar, warum das Ausmisten des Augiasstalles eine wahre Herkulesarbeit war (2)? Wie nennt man den Wettbewerb, bei dem die Sieger rückwärts laufen und die Verlierer vorwärts (3)? Warum erschlug Abel in der Bibel seinen Bruder Kain (4)? Wofür interessierte sich der Forscher Sven Hedin: Für die schöne Garbo, die scharfe Gabi oder die Wüste Gobi (5)?

Sollten Sie die Antworten auf diese Original *Trivial Pursuit*-Fragen wie auch die auf weitere, später in diesem Bericht abgedruckte und aus anderen Spielen entnommene interessieren, so finden Sie diese ganz am Ende des Artikels.

Erdkunde, Unterhaltung, Geschichte, Kunst/Literatur, Wissenschaft/Technik und Sport/Vergnügen sind die 6 Bereiche des ersten *Trivial Pursuit*-Spiels.

Ein zweites Spiel, die Junior-Edition für Kinder und Jugendliche mit weiteren 6000 Fragen, soll in diesen Wochen erscheinen (Länder/Reisen, Film/Musik, Technik/Wissenschaft, berühmte Namen, Tiere/Pflanzen, Sport/Hobby), und es wäre nicht verwunderlich, wenn ein weiterer 6000-Fragen-Kartensaz bereits Ende dieses Jahres vorläge.

Dem *Trivial-Pursuit*-Spiel am ehesten ähnlich ist *Wissens-Spektrum* (ASS), ein Spiel mit 6048 Fragen und Antworten. Die beim



Parker-Spiel zu kritisierenden Kunststoff-Spielsteine wurden nicht übernommen: beim *Wissens-Spektrum* bestehen die Spielsteine, hier farbige Stangen und Ringe, aus Holz. Der Ablauf ist, verglichen mit oben, beinahe wie gehabt: Man würfelt, zieht seinen Spielstein auf ein Farbfeld, das einem der sechs Gebiete (Allgemeinwissen, Geographie, Geschichte, Kunst, Naturwissenschaft und Sport) zugeordnet ist und muß eine Frage der zuoberst liegenden Karte dieses Gebietes beantworten. Welche der sechs Kartenfragen es sein wird, entscheidet ein erneuter Würfeleinsatz. Auf rechteckigem Spielplanfeldern gibt es nur eine Chance, eine Frage richtig zu beantworten; auf runden Feldern dagegen darf man sich mit etwas Würfelglück gegebenenfalls eine zweite Frage stellen lassen, bevor man dann weiterzieht oder aber einen der Mitspieler zum Zuge kommen läßt. Auf einem der beiden Jokerfelder darf man sich das Fragegebiet auswählen.

Anders als bei *Trivial Pursuit* erhält man beim *Wissens-Spektrum* für jede richtige Antwort die entsprechende Fragekarte; drei Karten eines Wissensbereiches berechtigen zum Erhalt eines passenden Farbringes. Besitzt ein Spieler sechs verschiedenfarbige Ringe, so wird ihm auf einem der beiden Jokerfelder eine Frage des Bereiches gestellt, den die Mitspieler auswählen dürfen. Im Falle einer richtigen Beantwortung ist das Spiel beendet – eine völlige Parallele zu *Trivial Pursuit*.

Vor einigen Wochen bereits erschienen gleich 7 (!) Nachfüllpackungen mit jeweils mehr als 1000 Fragen zu den Bereichen Motorwelt, Deutsche Geschichte, Reisen, Märchen, Olympia, Rock & Pop sowie – als derzeit wohl ungewöhnlichstes Wissensgebiet auf dem deutschen Markt – Bibel. Auf diese Weise sind die Spieler in die Lage versetzt worden, noch individueller den Spielablauf zu gestalten, denn die Wissensgebiete können innerhalb der Farbzugehörigkeit variiert werden.

Wissens-Spektrum mit *Trivial-Pursuit* zu vergleichen, ist schwierig; es gibt eine ganze Reihe von Spielern, die das ASS-Spiel deshalb lieber spielen, weil gezieltere Antworten dadurch möglich sind, daß die Fragestellungen oftmals klarer, sachlicher und vielleicht auch eindeutiger sind. Lustige Fragen sind beim *Wissens-Spektrum* seltener; an Originalität aber mangelt es auch hier nicht, auch wenn das nüchterne Wissen im Vordergrund steht:

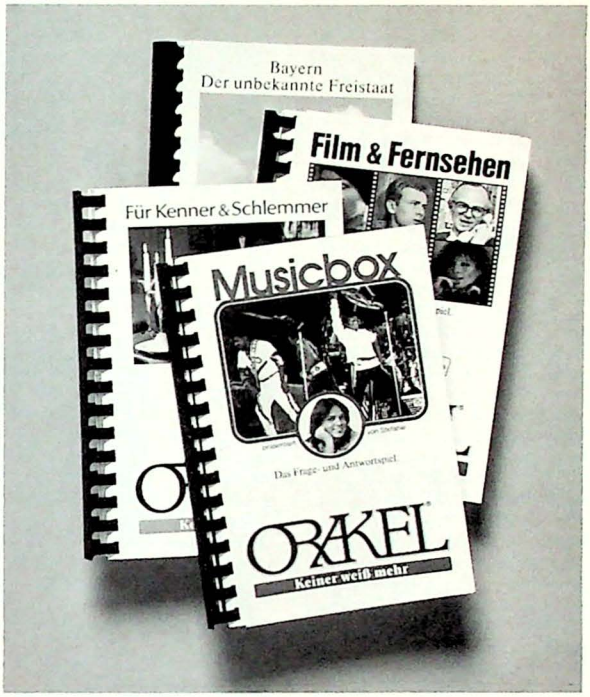
Welches Tier sandte Noah als erstes aus der Arche (6)? Was kann man aus der Asche von Seetang gewinnen (7)? Wie viele Schritte machen die Speerwerfer und -werferinnen als Anlauf (8)? Was heißt Buenos Aires auf deutsch (9)?

Nicht immer befriedigen die angegebenen Antworten – sicher symptomatisch für jedes Frage- und Antwortspiel mit einer derartigen Flut an Fragen. „In welchem Staat der Erde wird nie ein Kind geboren?" heißt es z. B. auf einer Wissens-Spektrum-Karte. Bevor Sie überlegen: Laut Antwort ist es die Mönchsrepublik Athos, in der nur Männer leben dürfen. Zweifellos ein gut gemeinter Versuch, einen kleinen Schmunzelzug „abfahren" zu lassen, Athos jedoch als „Staat" im engeren Sinne zu bezeichnen, ist gewagt. Auf der anderen Seite dient *Wissens-Spektrum* als sicher ungewollte Vorlage für eine der neuesten *Trivial Pursuit-Junior*-Fragen, denn die Frage nach demjenigen, der im Handumdrehen Geld verdient (der Drehorgelspieler!), taucht hier wie dort auf.

Bei den Frage- und Antwortspielen kann man von den „großen Drei" sprechen, die sicher die Spitze des Angebotes darstellen. Neben den beiden zuletzt vorgestellten Spielen gehört das *Spiel des Wissens* (MB) dazu, ein 2000-Fragen-Spiel, das sich an eine andere Zielgruppe wendet, nämlich an Kinder ab ca. 7 Jahren. Die Ähnlichkeit zu *Trivial Pursuit* und zum *Wissens-Spektrum* sind nicht zufällig. Jedes Kind spielt mit einem Spielstab, der mit sechs verschiedenfarbigen Ringen beladen werden muß (die Ähnlichkeit ist so groß, daß man beinahe von einer Kunststoff-Fassung des ASS-Spielmaterials – bzw. umgekehrt – sprechen könnte!). Jeder Ring steht für einen anderen Fragenkomplex: Märchen/Geschichte, Helden/Schurken, Cartoons/Fernsehen, Wort- und Sprachspiele, Tiere sowie Sport/Spiele. Man erhält die Ringe nur auf ganz bestimmten Feldern, zu denen man dadurch vordringt, daß man würfelt und Fragen des Allgemeinwissens richtig beantwortet. Jede Fragekarte enthält 2 Fragen einer einfacheren Gruppe für die etwas Jüngeren und 2 Fragen etwas schwierigeren Gehalts für die älteren Mitspieler, um eine vage Chancengleichheit zu ermöglichen. Die Fragen sind nicht besonders originell, geschweige denn humorvoll; andererseits wird auch nicht nur langweiliges Wissen abgefragt, sondern Bezug genommen auf das, was für Kinder bekannt oder von Interesse sein könnte.

Das *Spiel des Wissens*, das in diesen Wochen zusätzliche 1000 Fragen und Antworten in Form einer Zusatzpackung erhält, hat sich in Spielgruppen mit Kindern in ungeahntem Maß bewährt. Fragen, die wie diese so sehr auf sie zugeschnitten waren, hatte es vorher kaum gegeben, und die übliche MB-Spielausstattung tut sicher hinsichtlich der Wirkung auf diese Altersgruppe ein Übliches und keineswegs Unwesentliches.

Hier eine kleine Auswahl (nicht nur) für die jüngeren *Spiel-Box*-Leser: Wie viele Löcher sind in einer Bowling-Kugel (10)? Was für ein Affe war King Kong (11)? Welche Buchstaben hört man bei „Kuckuck" nicht (12)? Wer stößt die Hexe in den Ofen – Hänsel oder Gretel (13)?



Die Spiele im Überblick:

	Verlag	Fragen (ca.)
Trivial Pursuit	Parker	6000
Trivial Pursuit Junior Edition	Parker	6000
Spiel des Wissens	MB	2000
Spiel des Wissens – Ergänzung	MB	1000
Professor	MB	800
Wissens-Spektrum	ASS	6000
Wissens-Spektrum-Ergänzungen	ASS	7000
Master Quiz	Spear	10000
Quiz Cross	F. X. Schmid	2500
Eurotest	Piatnik	1100
Orakel – bisher 4 Bände	Schneider V.	1400
1000 Fragen von A bis Z	Vogel Verlag	1000
Das 1000-Fragen-Spiel	Noris	1000
Picco-Quiz – 6 Schachteln	H. Schwarz	4000
Drollinge-Quiz	Klee	1000
Quiz-Spiel	Schmidt	1000

Nicht immer ist die Anzahl der Fragen automatisch mit der Qualität des betreffenden Quizspiels identisch. So wird *Master Quiz* (Spear) im Untertitel als „Super-Quiz mit den 10000 Fragen" gepriesen, und in der Tat beeindruckt diese enorme Zahl, die sich zusammensetzt aus je 1000 Fragen zu den Bereichen Allgemeinwissen, berühmte Leute, Tierwelt, Kunst-Musik-Literatur, Sport und Spiel, Wissenschaft, Bühne und Film, Erde und Gestirne, Geschichte und Denkfragen.

Beim *Master Quiz* wird ohne Spielplan gespielt. Man muß sich vor Spielbeginn für eine der Variationen entscheiden. Um das Hauptspiel zu gewinnen, benötigt man 50 Punkte, die sich zusammensetzen müssen aus Karten von mindestens 7 Wissensgebieten (je Gebiet aber im Höchstfall vier Karten). In jeder Runde wechselt der Quizmaster. Die Spieler wählen sowohl die Wissensgebiete als auch die Fragen jeder Karte aus. Diese sind in 3 Schwierigkeitsgrade unterteilt (Fragen 1–3 jeder Karte: 2 Punkte bei richtiger Antwort; Fragen 4–7: 4 Punkte; Fragen 8–10: 7 Punkte). Bis zu dreimal hintereinander darf ein Spieler Fragen vom Quizmaster vorgelesen bekommen, bis ein Mitspieler an die Reihe kommt. Wird eine falsche Antwort gegeben, so haben die anderen Spieler die Möglichkeit, ihrerseits mit Antworten zu Punkten zu gelangen. Kommt aber niemand auf die richtige Lösung, so erhält der Quizmaster dieser Runde die Karte, die für ihn pauschal einen Wert von 2 Punkten bestitzt.

Jede Karte, die richtig beantwortet wird, wird vom Spieler in das 2-, 4- oder 7-Punkte-Fach seines Karten-Täschchens gesteckt.

Bei *Master Quiz* (Autor: Tom Kremer) überwiegt das lexikalische Wissen-Abfragen bei weitem. Eine Beschränkung auf weniger, aber originellere Fragen hätte dem Spiel besser getan. Auch erweist es sich nicht in jeder Spielerrunde als günstig, daß jede Antwort sofort bepunktet werden kann. Die Unbefangenheit und zwanglose Atmosphäre, der wirkliche Spaß wird beeinträchtigt, es sei denn, man befaßt sich mit dem Stapel der Denkfragen, z. B.:

Welcher Auszubildende wurde die Geister, die er beschwor, nicht wieder los (14)? Wie kann jemand 5 Kinder haben, von denen die Hälfte Mädchen sind

(15)? Wie lange dauert es, ein Straußenei zu kochen (16)?

Quiz Cross (F. X. Schmid) erschien mit etwas mehr als 1000 Fragen bereits 1984, wurde aber nach nur einem Jahr ersetzt durch eine Neubearbeitung mit 2500 Fragen; hier hat sich der Hersteller offensichtlich Kritik zu Herzen genommen und beispielsweise auf die unattraktiven und überflüssigen Bildkarten verzichtet. Die 36 Felder des Spielplans sind mit je einer Karte bedeckt. Mit Hilfe zweier Würfel wird ein Feld bestimmt, ein Spieler deckt die Karte auf und stellt seinem Nachbarn die 1 bis (falls er alle richtig beantwortet) maximal 4 Fragen dieser Karte. Jede richtige Antwort ist einen Punkt wert, und der Spieler rückt seine Spielfigur auf der Punktetabelle jeweils ein Feld weiter in Richtung 100-Punkte-Ziel. Karten, die auf x2- oder x3-Feldern liegen, verdoppeln oder verdreifachen den Punktwert.

Jedes leere Feld wird sofort mit einer neuen Karte belegt. Es gewinnt, wer zuerst 100 Punkte erreicht hat.

Quiz Cross reiht sich in die Reihe der „Nicht-großen-Drei"-Spiele nahtlos ein; es fehlen zumeist zündende Fragen, und wer auch sonst sehr viel weiß, der hat hier die besten Siegchancen.

Bemerkenswert: alle vier Fragen einer Karte stehen oftmals in einem engeren Zusammenhang. Zwei Fragen für und über das Gehirn: Wiegt das Gehirn des Mannes oder das der Frau im allgemeinen mehr (17)? Welche Substanz macht bis zu 80% des menschlichen Gehirns aus (18)?

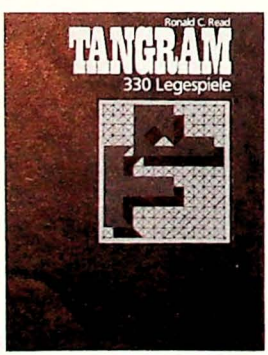
Ein kleinerer Karton wendet sich bereits durch den Titel an Spezialisten: *Eurotest* (Piatnik) enthält 1100 Fragen, die sich geographisch, historisch, künstlerisch/kulturell, wissenschaftlich und sportlich/unterhaltsam mit Europa beschäftigen. Ein Farbwürfel legt das Fragegebiet fest. Wird die entsprechende Frage richtig beantwortet, so erhält der Spieler einen Chip der entsprechenden Farbe. Wer zuerst eine vor Spielbeginn vereinbarte Anzahl Chips gewonnen hat, ist Sieger dieses problemlosen, sehr sachlich fragenden und nicht allzu schwer zu meisternden Spiels.

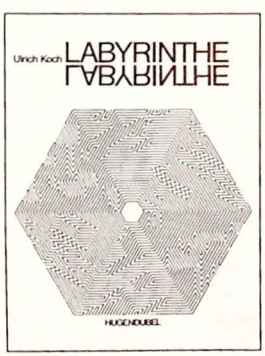
Die Frage, was Skat sei, ist so überflüssig einfach, daß man schon beinahe etwas Hintergründiges vermutet. Wie wär's aber hiermit: Wer übernahm im Alter von 6 Tagen den schottischen Thron (19)? Oder: Bei welchem Fernsehquiz kann man höchstens 50 DM gewinnen (20)?

Weitere zumeist kleinere Spiele waren bei Redaktionsschluß entweder angekündigt oder gerade auf den Markt gekommen. Eines der reizvollsten dürfte Johann Rüttingers *Das 1000-Fragen-Spiel* (Noris) sein, bei dem man gegeneinander, aber auch kooperativ antreten kann, um in 10 Wissensgebieten (darunter Natur/Umwelt, Märchen/Sagen, Pferde/Ponys, Rock/Pop, Erdkunde und Allgemeines) gute Eindrücke zu hinterlassen. Ein damit verbundenes Hin und Her auf einem kleinen Spielplan sorgt für Abwechslung. Ein paar Kostproben: Der Ausspruch eines Politikers stand Pate bei dem Namen der Rockgruppe „Blood, Sweat & Tears". Wie hieß der Politiker (21)? Warum hießen die Small Faces Small Faces (22)? Zu

Ronald C. Read
Tangram
330 Legespiele
Aus dem Amerikanischen von Christiane Hülnhagen.
160 Seiten mit zahlreichen Vorlagen und einem Tangramspiel.
Paperback DM 19,80.
330 verschiedene Tangrams, darunter viele Bilder, ganze Bildgeschichten, faszinierende Täuschungen, vertrakte Paradoxa – und am Schluß des Buches auch Lösungshilfen.

Heinrich Hugendubel Verlag





Ulrich Koch
Labyrinthe Labyrinthe
Mit einem Vorwort von Hans Peter Niebuhr.
124 Seiten mit spielbaren Vorlagen von 50 Labyrinthen, Irrgärten und Suchbildern.
Paperback DM 19,80.
Nicht nur der Spürsinn, der Forschergeist, auch das Auge kommt auf seine Kosten.
Sich auf diese kunstvoll geplanten Verwirrspiele einzulassen und sie zu entwirren, ist ein geistig-sinnvolles Vergnügen.

wem sagte die Biene: „Schön ist es, auf der Welt zu sein" (23)? – Das Bemühen des Autors um ungewöhnlich präsentierte Fragen ist unverkennbar.

Die Fa. Heinrich Schwarz veröffentlicht in der Reihe *Picco-Quiz* 6 Kartenspiele mit insgesamt 3960 Fragen und Antworten, der vermutlich preiswerteste Quizspaß mit jedoch nicht immer eindeutig formulierten Fragen bzw. angegebenen Lösungen, aber dennoch viel Spaß fürs Geld.

Erheblich mehr Geld muß man dagegen auf den Tisch legen, wenn man eines der bis Redaktionsschluß erschienenen 4 *Orakel*-Quizbücher (Franz Schneider Verlag) erstehen möchte: Fast ein grüner deutscher Geldschein für nur jeweils 384 Fragen zu den Themen Bayern, Film & Fernsehen, Musicbox oder Für Kenner & Schlemmer – das fällt nur dann nicht gar so sehr auf, wenn man nicht zum Sammler wird. Zu schnell sind die Spezialfragen, präsentiert auf umklappbaren Karten, bekannt.

Schmidt Spiele bringt ein 1000-Fragen-Spiel mit dem schlichten Namen *Quiz-Spiel* (nicht zu verwechseln mit dem neuen Ravensburger *Spiel Quiz*, das eigentlich gar kein Quiz-Spiel im Sinne der in diesem Artikel vorgestellten Spiele ist), der Heinz Vogel Verlag legte das Freizeit LÜK-Spiel *1000 Fragen von A bis Z* vor (eine z. T. ausgefallene, aber animierende Fragen-Präsentation des Autors Hans-Peter Pauly), und vielleicht fehlt – unbeabsichtigt – in der Auflistung das eine oder andere weitere Frage- und Antwortspiel.

Ein Spiel jedoch erreichte uns unmittelbar vor Beendigung dieses Manuskriptes: das Quiz-Spiel des 13jährigen Fabian Werneck, erschienen bei Klee-Spiele, basierend auf der Fernseh-Sendung „1, 2 oder 3" und betitelt *Drollinge-Quiz*. Drollinge sind die Kindern offenbar gut gefallenden Maskottchenwesen der Fernseh-Sendung, und mit ihnen ziehen die Spieler auf einem Spielplan dem Ziel entgegen. Eine Karte wird aufgedeckt, und eine der drei Fragen wird mit den drei Auswahl-Antworten allen Spielern verlesen. Jeder Spieler entscheidet sich mit einem Spezialwürfel, den er hinter seinem Sichtschirm plaziert, für eine der drei Antworten. Die Karte wird umgedreht, und die deutlich sichtbare Lösungszahl (eben 1, 2 oder 3) entscheidet darüber, ob man – je nach der Farbe des Feldes, auf dem der eigene Drolling steht und nach Erfolg oder Mißerfolg bei der Antwort – 1 oder 2 Felder gen Ziel oder vielleicht sogar etwas zurück marschieren darf bzw. muß.

Das *Drollinge-Quiz* wendet sich in erster Linie an Kinder und spricht sie durch die Auflokkerung mit den Figuren und die Qualität der Fragen sowie den Bezug zur beliebten Fernseh-Serie an.

Unverständlich ist aber, was sich der Hersteller geleistet hat: Auf der Spielwarenmesse in Nürnberg und auf der Katalog-Abbildung wurde dem neugierigen und interessierten Betrachter das vorgetäuscht, was die endgültige Spielschachtel unübersehbar groß auch dem Kunden weismachen will: das *Drollinge-Quiz* enthalte angeblich 4000 Fragen und Antworten. Tatsächlich aber befinden sich im Spiel 168 Karten mit je 6 Fragen, also insgesamt 1008 Fragen; hinzu kommen allerdings je Frage drei Auswahlantworten ... – die man aber wohl nicht mitgezählt haben kann, denn selbst der Spielanleitungs-Zettel weist aus: „168 Karten mit über 1000 Fragen und Antworten". Das kann doch kaum ein Druckfehler sein, denn die Karton-Gestaltung war über 3 Monate vor der Auslieferung abgeschlossen. Für den Käufer eines Frage- und Antwortspieles ist die Anzahl der Fragen eine, wenn nicht die entscheidende Kaufbeeinflussung, und hier erfolgt von seiten des Herstellers unlauterer Wettbewerb und Kundenfang mit Bauernfängerei-Methoden. Vielleicht werden die fehlenden 3000 Fragen den Käufern verspätet noch nachgesandt, aber ein herber Nachgeschmack bleibt. Schade um dieses Spiel!

Wer – grob gerechnet – ca. 700 DM für die oben erwähnten Spiele ausgibt, besitzt ein Frage-Repertoire von mehr als 50000 Fragen. Kein Wunder, wenn Hans-Joachim Kulenkampff demnächst angesichts dieser Konkurrenz seinen Dauerbrenner „EWG" einstellen wird.

Die Antworten

(1) Suppenwürze, (2) Weil Herkules sie verrichten mußte, (3) Tauziehen, (4) Stimmt nicht: Kain erschlug Abel, (5) Wüste Gobi, (6) einen Raben, (7) Jod, (8) 5, (9) gute Lüfte, (10) 3, (11) Gorilla, (12) c,c, (13) Gretel, (14) Der Zauberlehrling (Goethe), (15) Alle Kinder sind Mädchen, (16) 40 Minuten, (17) das des Mannes, (18) Wasser, (19) Maria I. Stuart, (20) „Was bin ich?", (21) Winston Churchill, (22) Keiner war größer als 1,60 m, (23) Zum Stachelschwein.

Jetzt bestellen!

Spiel '85, das erste Taschenbuch für Spieler, Spielehersteller und die Spielepresse, war ein großer Erfolg.
Im September erscheint **Spiel '86,** noch umfangreicher,
noch informativer.

Hier nur ein kleiner Überblick über die wichtigsten Daten:

Alles über Spiele: Spielegattungen, Verzeichnis lieferbarer Spiele, Tauschbörsen für Spiele, in Zeitschriften besprochene Spiele.

Sie finden die Anschriften aller Spielehersteller aus dem In- und Ausland, von Pressestellen und Public Relations Agenturen, von Verbänden und Organisationen des Groß- und Einzelhandels.

Wichtige Veranstaltungen für Spieler: Deutsche Spielertage Essen, Remscheider Spielemarkt, Göttinger Autorentreff.

Informationen über Spielepreise: Kritikerpreis „Spiel des Jahres", Essener Feder, Essener Graphik- und Designerpreis, Journalistenpreis.

Wir stellen Fachorganisationen vor: IPA, Deutsche Würfelgesellschaft, Fantasy-Organisationen, . . .

Was alles für Spieler gedruckt wird: Spielezeitschriften im In- und Ausland, Pressedienste, Amateurzeitschriften, Spielebücher, Verlage . . .

Wo kann man spielen und wo bekommt man Spiele?: In- und ausländische Versandhandlungen, Spieliotheken, Initiativgruppen, Spielekreise.

Übersichtskalendarium 1986/87 und ein Wochenkalendarium 1986
und, und, und . . .

Technische Daten: Über 340 Seiten, stabiler Kunststoffeinband, Format: 105 mm x 148 mm
Preis pro Exemplar: DM 9,50 plus Versandkostenteil DM 3,80
Bestellen können Sie **Spiel '86** mit der Karte im Beihefter Seite 50

Bleiche Gesichter nicht erwünscht!

Über Spielkarten sind zwar schon viele Bücher geschrieben worden. Über deren Herstellungsprozeß ist jedoch nicht viel bekannt. *Roberto Talotta* hat eine Spielkartenfabrik besucht.

Es gibt eine einzige riesige konservative Partei auf der Welt: Die der Kartenspieler. Ein Venezianer lehnt Genueser Karten dankend ab; ein Vorarlberger fängt mit burgenländischen Karten genauso wenig an wie ein Schwabe mit einem Hamburger Blatt. Jedes Volk, jede Region, jedes noch so kleine Gebiet verfügt über eigene Karten. Fremde werden abgelehnt. Das jedenfalls behauptet Ernst Ragg, Direktor der 150 Jahre alten Wiener Spielkartenfabrik *Ferdinand Piatnik & Söhne*. So spielt man in Vorarlberg und im westlichen Tirol mit sogenannten Salzburger Deutschen. Und gemeint damit sind Karten.

Definitionen sind halt kompliziert. Um nichts einfacher ist es, die Herstellung einer Spielkarte zu schildern. Oder gar die Geschichte des neben dem Würfel wohl gebräuchlichsten Spiels nachzuerzählen.

Doch während es beim Würfel immerhin 2000 Jahre gebraucht hat, um von den ersten Überlieferungen bis zur Gründung der „Würfelgesellschaft" zu kommen, ist es beim Kartenspiel schon wesentlich schneller gegangen. Stammtische, Wirtshausrunden, die Europäische Spielkarten-Convention und Bridgeverbände können 650 Jahre zurückblicken, um die ersten Aufzeichnungen über das Vorhandensein des Kartenspiels zu finden. Freilich: So einfach wie mit Charles Darrow, dem Schöpfer von *Monopoly*, ist es hier nicht. Einen regelrechten Erfinder wird man lange suchen müssen.

1376 soll jedenfalls in Florenz ein Erlaß erschienen sein, der das Kartenspiel verbot. In Basel geschah ähnliches angeblich schon Jahre zuvor. Das sind die ältesten Aufzeichnungen. Ernst Ragg zufolge sei aber rund 50 Jahre zuvor ein kirchliches Dokument in Umlauf gewesen, welches minutiös sämtliche Laster aufgezählt habe. Hierbei wurde auf das Kartenspiel nicht eingegangen. Also muß in dieser Zeitspanne etwas passiert sein.

Ab dann jedoch wurde das Kartenspiel regelmäßig mit dem Teufel in Zusammenhang gebracht. Das Spiel *66*, in Österreich als *Schnapsen* bekannt, war der Obrigkeit überhaupt ein Dorn im Auge. Die Bevölkerung spielte um Geld. Die Behörden verboten dies. Also wurde um Alkohol gespielt – daher der Name *Schnapsen* im südöstlichen Alpenraum.

In den „Codici austriaci", so schreibt Reingard Witzmann anläßlich einer 1981 in Wien gelaufenen Ausstellung über Tarokkanische Spiele, finden sich folgende Verbote:

„Demnach Ihro kayserl. Majest., allergnädigst resolviret, daß das sogenannte Lands-, Knechts- und ale andere dem Basseta gleichförmige Spill, wie sie immer genennet werden mögen, bey höchster Straff verboten und eingestellt" werden sollen. Zuvor noch wurde das Kartenspiel gar mit der Pest verglichen und weiters angeführt, „was für großes

Übel, Schaden und Laster das noch vor Alten verbottene Spillen verursache. In selbe all zu sehr vertiefft, niemals meide: bald arm und am Bettel-Staab/Gott lästert/ und verzweiffelte Weg zu ergreifen sich nicht scheuet."

Sonderbarerweise hat das Kartenspiel die Pest überlebt und nicht umgekehrt.

Theorien über Entstehung dieses Spiels gibt es freilich viele. Eine Version spricht von Sarazenen, die es vor allem im Mittelmeerraum – Italien und Spanien –, bedingt durch deren damaliges Einflußgebiet, bekannt gemacht haben soll. Andere Vermutungen beziehen sich auf Kreuzritter, die mit diesem vermeintlichen Laster zurückkehrten. Oder gar von China als Ursprungsland.

Wie auch immer: Heute ist das Kartenspiel das meistverbreitete auf der Welt. Die jüngsten Spiele in dieser langen Geschichte sind zweifelsohne *Rummy, Bridge* und *Canasta*. Letzteres tauchte – angeblich aus Südamerika kommend – Ende der 40er Jahre auf.

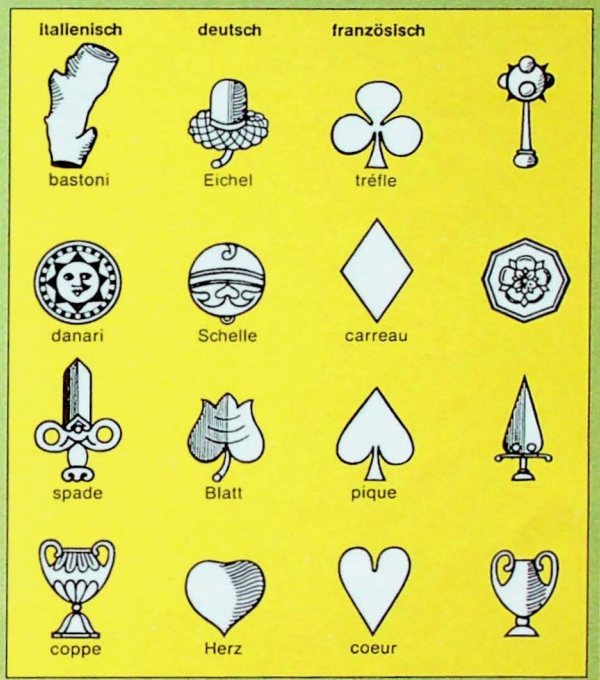
Getroffen hat sich die Entwicklung der Spielkarte mit jener der Papierherstellung sowie des Holzdrucks. Nur so war es schließlich damals möglich, das Spiel einer breiten Bevölkerungsschicht zugänglich und damit populär zu machen. Im 16. Jahrhundert wurden die Spielkarten durch die von Albrecht Dürer erbrachten Veränderungen in der Holzschnittkunst maßgeblich beeinflußt: Die Qualität steigt.

Heute aber ist die Herstellung von Spielkarten voll von der Automation erfaßt. Die Spielkartenfabrik Piatnik beispielsweise bewältigte früher mit 350 Mitarbeitern nur ein Fünftel jener Produktionsleistung, die heute mit 200 Arbeitnehmern erreicht wird.

Dennoch ist qualifiziertes Personal notwendig, um die Herstellung von einwandfreien Karten zu gewährleisten. Künstler wie Egon Schiele, Gottfried Kumpf oder Rudolf Pointner gestalteten künstlerisch wertvolle Kartensätze. Aber auch die Herstellung selbst muß von genauester Präzision sein. Nicht im Spielkartenbetrieb, sondern auswärts, in der Papierfabrik, erfolgt der erste Schritt der Kartenherstellung.

Das Material – Karton – wird verklebt: Am Kartonbogen wird vorerst beidseitig je eine Schicht Papier angebracht. Dazwischen liegt noch eine dunkle Mittelschicht, damit später die Spielkarte nicht durchsichtig ist. Früher wurde noch eine Papiermittelschicht verwendet, und man sprach vom sogenannten Triplexkarton. Heute wird der dunkel verklebte Zweischichtenkarton Duplexkarton genannt. Früher, ja früher, hatten die meisten Spielkartenfirmen eine eigene Kartonerzeugung, um die Qualität laufend unter Kontrolle zu haben. Heute ist das unrationell.

Der zweite Weg einer Spielkarte, noch immer im Bogenformat, ist das Streichen. Eine weiße Farbschicht wird maschinell aufgetragen, damit die Kartonoberfläche noch weißer ist als die Zellulose selbst. Diese Schicht, eine Art Kreide, wird notwendig, um ein besseres Druckresultat zu erzielen. Auch die *SpielBox* wird damit beschichtet . . .



Der dritte Schritt ist der Druck selbst. „Mehrfarben-Bogenoffset" nennt sich das dann. Die durchschnittliche Druckgeschwindigkeit – gemessen an den Piatnik-Maschinen – liegt bei 5000 bis 10000 Bogen pro Stunde. Ein großer Bogen hat beispielsweise ein Doppelspiel *Rummy* zu 55 Blatt, also 110 Karten. Oder vier Sets *66* zu 24 Karten, also 96 Blatt. Theoretisch könnten, bei voller Maschinenkraft, 20000 vollständige *Rummy*-Spiele pro Stunde hergestellt werden.

Der vierte Schritt besteht dann in der beidseitigen Lakkierung des Bogens, um so eine Schutzschicht aufzutragen, die vor vorzeitiger Abnutzung schützen soll. Diese Schicht ist aus Plastik. Ernst Ragg: „Das Ganze muß flexibel sein, nicht brüchig, kratzfest, scheuerfest – und glasklar." Letzteres wird durch den Plastiküberzug aber nicht erreicht. Also kommt der fünfte Schritt: Der Kalandriervorgang. Der lackierte Bogen wird gebügelt und glänzt somit. Übrigens: Der gesamte Bogen trocknet nach jedem Arbeitsvorgang in Sekundenschnelle.

Der Bogen selbst ist nun zu Ende bearbeitet. Jetzt kommt noch Schritt Nummer sechs: Er wird in Streifen („Riemen") geschnitten, dann in einzelne Blätter. Die Maschinen richten es dann so ein, daß die Karten verpackungsfertig und in der richtigen Reihenfolge zusammenfallen. Ach ja: Die Ecken werden zuvor noch – ebenfalls maschinell – abgerundet. Tja. Bleibt nur noch, als siebenter Schritt, das umzuwickelnde Zellophan übrig sowie die Schachtel. Fertig.

Zwischen 50000 und 100000 Spiele verlassen pro Tag die Hallen des Betriebes. Kontrollvorgänge während der Produktion gibt es viele. Und das vor allem bei „Kasinoauflagen". Das sind Kartensätze, die von Casinos abgenommen werden. Vor allem hier muß streng darauf geachtet werden, daß keine Unregelmäßigkeiten auftreten. „Schon die geringste Abweichung", formuliert Ragg streng, „kann für unfaires Spiel benutzt werden."

Nicht zuletzt deshalb werden von den Casinos Sicherheitskommissionen eingesetzt, die auch die Kartensätze prüfen. Manche Casinos spielen überhaupt mit Eintagskarten: *Black Jack* wird etwa in Österreich mit Karten gespielt, die schließlich nach Betriebsschluß vernichtet werden. In England hingegen wird *Black Jack* mit Dauerkarten gespielt. Doch die wahre Bedeutung des Casinoabsatzes ist für europäische Begriffe irrelevant. Anders in den USA, wo Städte wie Las Vegas oder Atlantic City vom Glückspiel geradezu abhängig sind. In den Staaten ist der Kartenverbrauch auch wesentlich höher als in Europa. Dieser Verbrauch wird nämlich an der sogenannten Kopfquote gemessen. In den USA kommen ein bis zwei Einwohner auf ein verkauftes Kartenspiel pro Jahr. In Westeuropa sind es drei bis fünf. Diese Zahlen sagen allerdings nichts über die Häufigkeit des Spielens aus. Es hängt vielmehr mit dem häufigen Kartenwechsel zusammen.

Außerdem brachte dieser häufige Kartenwechsel und vor allem der durch die Technisierung der Produktion sinkende Preis von Spielkarten mit sich, daß der Beruf der „Kartenputzer" ausgestorben ist. Diese Kartenputzer gab es bis vor zehn Jahren noch. Die Karten waren früher mit breiten weißen Rändern versehen. Nach langem Gebrauch war nun der äußerste Rand der Karte ziemlich verschmutzt – die Kartenputzer entfernten mit einer kleinen Schneidemaschine diese Schmutzränder. Die Karten wurden daraufhin aber immer schmäler. Die gereinigten Karten wurden dann in Seifenlauge gelegt und schlußendlich noch mit Federweiß eingerieben. Eine vor Jahren in Robert Lemkes „Was bin ich" aufgetretene Kartenputzerin kam ungeschoren mit allen zehn Münzen im Schweinderl wieder nach Hause.

Tradition ist eben ein fester Bestandteil des Kartenspiels – vor allem auch aus der Sicht der Kartenspieler selbst. Die Kartenbilder – das wurde bereits eingangs angedeutet – sind von Ort zu Ort verschieden. Teilweise wird sogar in den Gemeinden und Kreisen mit unterschiedlichen Sätzen gespielt. Beispiel Österreich: In Wien und im östlichen Bundesgebiet wird mit *französischem Bild* gespielt. Die *Doppeldeutschen* hingegen – so genannt, weil die Abbildungen spiegelverkehrt zu sehen sind – sind in Salzburg und im Süden des Landes in Gebrauch. Die *Salzburger Deutschen*

Sie renovieren, wir finanzieren.

Nach Adam Riese modernisieren Sie heute billiger als morgen. Aber was ist, wenn Sie erst morgen das Geld dafür haben? Zumal wenn Sie nichts geerbt, nicht im Lotto gewonnen oder keine Reichtümer geheiratet haben.

Wie Sie auch heute Ihre Möglichkeiten sehen – wir finanzieren nicht nach »Schema F«, sondern nach dem neuen Schema Wüstenrot: mit jedem zu Ihrem Bedarf passenden Baustein. Mit Bausparen. Und, und, und...

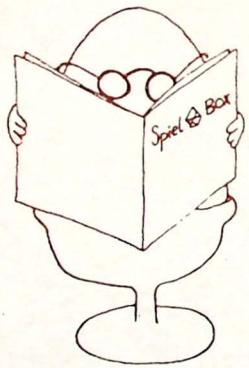
Rufen Sie heute Ihren Wüstenrot-Berater an, den Spezialisten für die Komplett-Finanzierung. Er weiß Bescheid.

wüstenrot

Zum Glück berät Sie Wüstenrot.

Spiel Box

Das Magazin zum Spielen



Ihr Vorteil – Jetzt abonnieren

Bestellkarte Seite 49

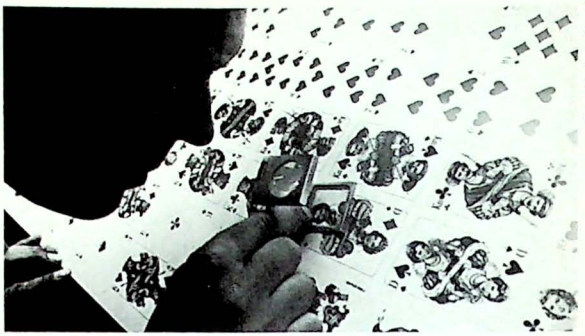


Foto: Gerhard Bartl

Spielkartenproduktion bei Piatnik: Penibel wird immer wieder die Druckqualität geprüft.

schließlich werden nicht in Salzburg, sondern in Vorarlberg und im westlichen Tirol verwendet. „Einheimische wollen keine fremden Karten", sagt Ragg.

So gesehen haben Hersteller einen sehr engen Spielraum beim Design traditioneller Karten. Ragg: „Ein schwedischer Herzkönig wird schon von den Dänen abgelehnt. Eine Pikdame aus der Bundesrepublik wird in Frankreich nicht anerkannt." Traditionalismus siegt. Erinnert sich Ragg an eine Anekdote, die seinen Großvater, damaliger Firmenchef, betrifft: Früher wurden Karten mit Steindruckpressen gedruckt. Bei den immer wieder verwendeten Vorlagen waren mit der Zeit Vergröberungen eingetreten, die einen „Schmutzeffekt" bei den Gesichtern zur Folge hatten. Diese Vergröberungen wurden beseitigt. Daraufhin folgte ein Proteststurm seitens der Endverbraucher: Die schönen Gesichter gebe es nicht mehr, es sei ein Skandal und überhaupt: Diese bleichen Gesichter möge man nicht.

Der Verschmutzungsprozeß wurde von der Firma wieder eingeleitet.

Über das Falschspielen . . .

Herr Ernst Ragg, Sie sind der Geschäftsführer einer der größten Spielkartenproduktionsstätten der Welt. Da kann man Sie gleich fragen, wie man gezinkte Karten erkennt . . .

Das Zinken von Karten beginnt mit dem einfachen „Druckerl". Einer braucht nur an eine der Ekken seinen Nagel einzudrücken und schon ist es eine gezinkte Karte. Wenn er das bei den vier Assen tut, dann kann er diese – bei geeignetem Lichteinfall – erkennen. Das ist eine einfache Methode. Aber: Wer falsch spielen will, der kann das ohne Zinken viel besser und viel gefahrloser. Jedes gezinkte Kartenspiel ist ja letztendlich ein corpus delicti. Der beliebte „Zwinker" oder ein Spiegeltrick wird da viel häufiger angewendet.

„Zwinker": Also mit vorher vereinbarten Gesten arbeiten.

Na ja. Man setzt einen angeblich harmlosen Zuschauer hinter den zu begaunernden Spieler und verzieht dann eben das Gesicht. Oder er verwendet einen kleinen Spiegel. Im übrigen gibt es etwa bei Poker das sogenannte Pokerface – und dort beginnt ja schon die Fairneß.

Wie entdeckt man anders gezinkte Karten?

Es gibt professionell gezinkte Karten. Wenn ein kompliziertes Ornamentmuster auf der Kartenrückseite eine kleine weiße Stelle hat, dann ist die Karte damit auch gezinkt.

„Zinken" bedeutet also nur, daß auf der Rückseite bestimmte Zeichen eingraviert sind.

Das ist zumindest das übliche. Es gibt allerdings auch Spielkarten, die von vornherein auf der Rückseite nicht gleichmäßig sind.

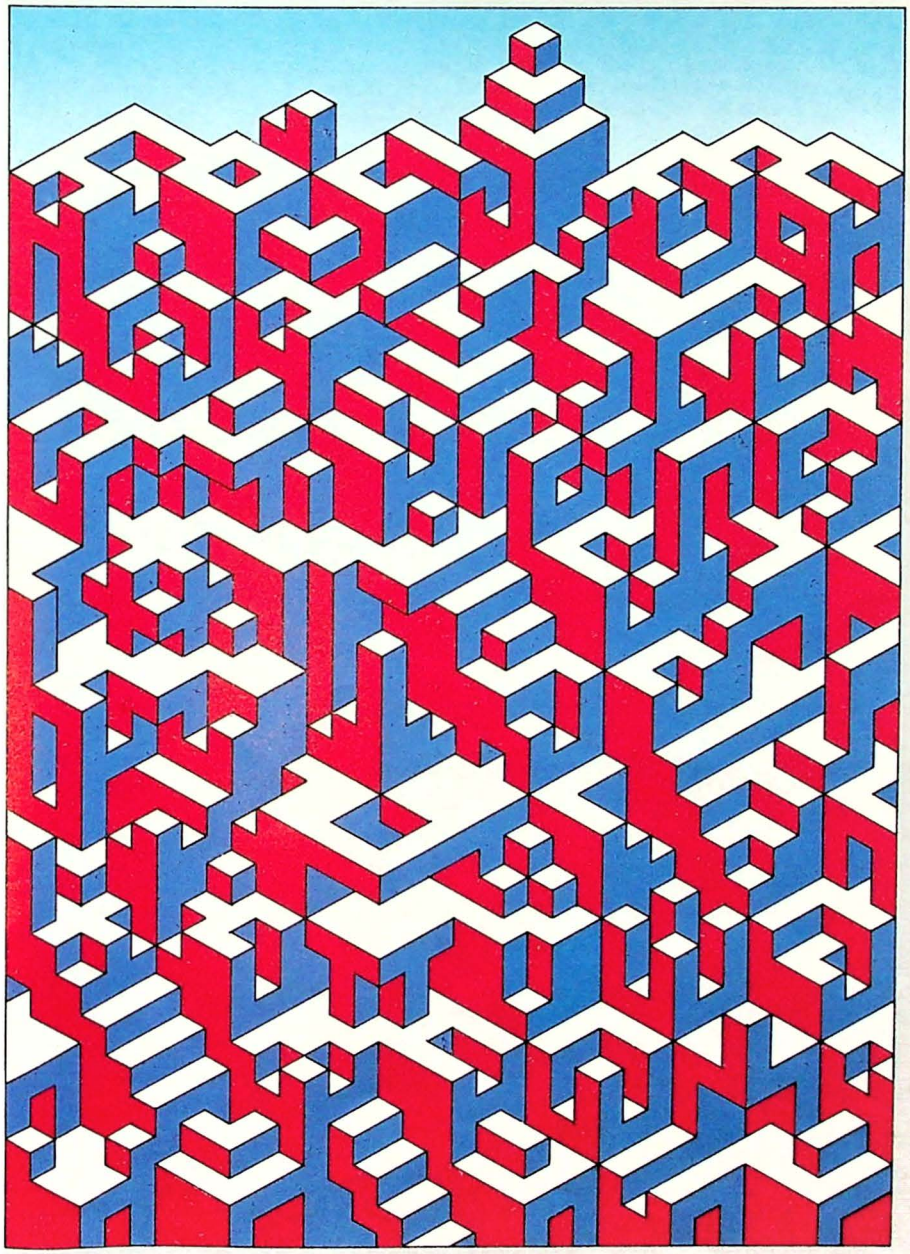
Absichtlich oder ist es ein Produktionsfehler?

Weder noch. Sie werden vom Publikum aus Gewohnheitsgründen so gefordert, weil etwa bei randlosen Karten – also solchen, die keinen weißen Rand auf der Rückseite aufweisen – die Karostreifen nicht immer an der gleichen Stelle das Blatt verlassen. Aber solche karierten Rückseiten produziert jede Kartenfabrik auf der Welt. Sie werden verlangt, sie sind Tradition.

Ihr Haus würde sich auf jeden Fall weigern, aus moralischen, ästhetischen oder sonstigen Gründen gezinkte Karten zu produzieren?

Ja, ich würde mich weigern. Es sei denn, man macht das in Zusammenarbeit mit Zauberkünstlern, die damit bestimmte Tricks vorführen wollen. *rt*

Denkspiele



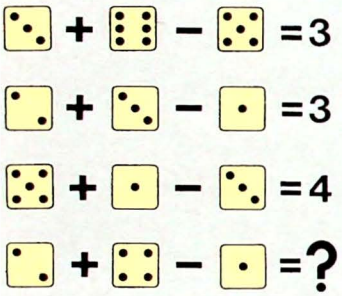
Labyrinth-Baukasten

Betreten Sie das Labyrinth unten und suchen Sie, treppauf und auch mal treppab, den Weg zur Spitze. Aber immer nur eine Stufe nehmen!

Denkspiele

Seltsame Rechnung

Nach welcher Methode wurden hier die Würfel addiert und substrahiert, und für welche Zahl steht das Fragezeichen?



Wortkaskade

Zwei Wörter mit der gleichen Anzahl von Buchstaben sollen durch eine Kaskade von Zwischenwörtern ineinander überführt werden. Jedes Zwischenwort darf sich vom vorhergehenden Wort nur durch einen Buchstaben unterscheiden. Fremdwörter und Eigennamen dürfen nicht verwendet werden. Zum Beispiel kann so KALT WARM werden:
KALT, HALT, HART, HARM, WARM
Können Sie nach dieser Methode zeigen, wie der Wolf auf den Hund gekommen ist?

K A L T
H A L T
H A R T
H A R M
W A R M

Kryptogramm

Die Buchstaben stellen die Ziffern von O bis 9 dar. Gleiche Buchstaben bedeuten gleiche Ziffern.
Wie lauten die Gleichungen?

L O S E − L A U G = L S T
\+ − ×
G U R U : E I = G T

T O T E + L I R A = E T A T

Geburtstag

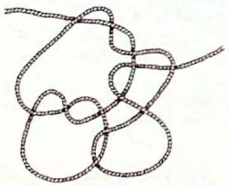
Das folgende Rätsel ist weder ein Aprilscherz noch ein Rätsel nach dem Motto: Das Schiff ist 50 Meter lang, der Mast 10 Meter hoch. Wie alt ist der Kapitän?
Der 1. August ist bei der Familie Müller ein großer Festtag. Die Großeltern des Enkels Tobias haben beide an diesem Tag Geburtstag. Da Tobias das Alter nicht mehr genau weiß, fragt er den Großvater.
„Deine Großmutter ist 2555 Tage jünger als ich."
„Wie alt seid ihr denn nun geworden?"
„Mein lieber Enkel, mit ein bißchen Überlegung kannst du das selbst herausbekommen."
Da kommt Tobias doch ins Grübeln. Können Sie ihm helfen?

Die liebe Verwandtschaft

Ich unterhalte mich mit dem Großvater meines Neffen. Mit wem spreche ich?

Knotig

Ein Seil ist in der abgebildeten Weise verschlungen worden. Können Sie sich vorstellen, ohne gleich zu einem Bindfaden zu greifen, wieviel Knoten es gibt, wenn man die beiden Seilenden auseinanderzieht?



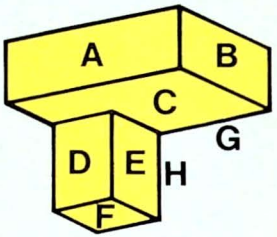
Bunte Reihe

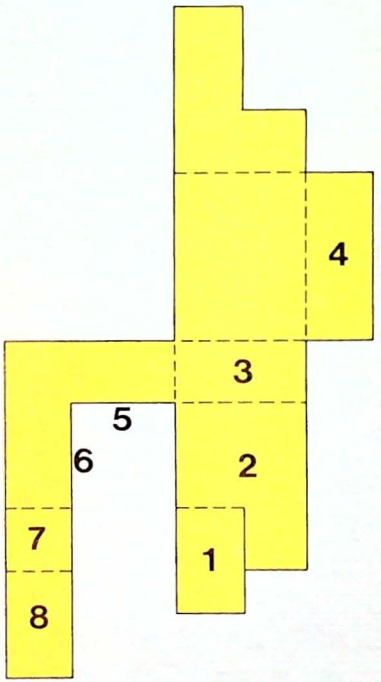
Die roten und blauen Pöppel (Spielfiguren) stehen in bunter Reihe. Es dürfen immer nur zwei direkt nebeneinanderstehende Pöppel in eine offene Position bewegt werden. Dabei darf die Reihenfolge der bewegten Pöppel nicht vertauscht werden. Können Sie unter Benutzung der zwei freien Plätze rechts von der Reihe die Pöppel in fünf Zügen nach ihren Farben ordnen? Die letzte Reihe soll wieder geschlossen sein.

Der erste Zug könnte z. B. so aussehen:
r b r b r – – b r bb r

Kartonfalten

Schneidet man die flache Figur aus und faltet sie an den gestrichelten Linien, ergibt sich der Körper. Welche Zahlen gehören zu welchen Buchstaben?

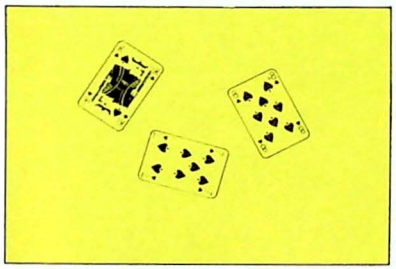




Denkspiele

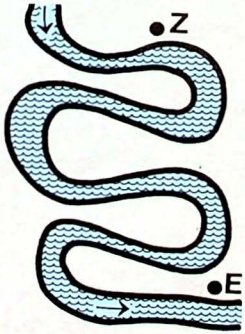
Kartenlegen

Tobias und Sebastian haben sich ein Spiel ausgedacht. Dazu brauchen sie den rechteckigen Küchentisch und einen Stapel Spielkarten. Abwechselnd legen sie eine Karte auf den Tisch, an einen beliebigen freien Platz. Eine neu gelegte Karte darf keine schon gelegte verschieben oder überlappen. Der Stapel reicht aus, um den ganzen Tisch zu bedecken. Das Spiel gewinnt der, der als letzter eine Karte ablegen kann.
Nach einigen Spielen hören sie auf, denn sie haben herausbekommen, daß einer immer gewinnen kann. Wer, und wie ist seine Gewinnstrategie?



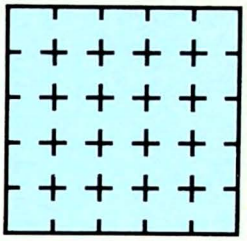
Paddelboot

Vier Jungen sind mit zwei Booten – je zwei in einem Boot – von ihrem Zeltplatz den Fluß bis zur Stelle E hinabgefahren. Da die Strömung zu stark ist und sie auch kein Transportmittel finden, müssen sie sich wohl oder übel zu Fuß auf den Rückweg machen. Am Zeltplatz wieder angekommen, sind zwei vom Marsch erschöpft, während die beiden anderen recht munter sind.
Wie kamen diese beiden zurück?



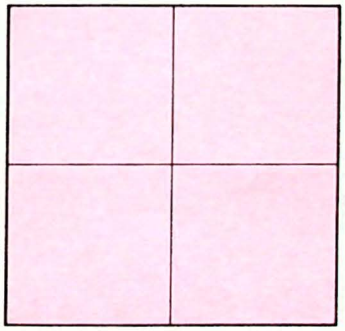
Krabbelkäfer

Ein Junge hat 25 Käfer eingesammelt. Er setzt in jede Kammer des Kastens genau einen Käfer. Die Käfer krabbeln nun in dem Kasten. Was passiert, wenn jeder Käfer in eine der direkt benachbarten Kammern, also nur eine Kammer weiter, krabbelt? Sind nach diesem Umzug noch alle Kammern besetzt oder bleiben welche frei?



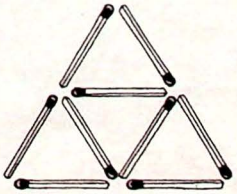
Aus eins mach vier

Wie kann man aus einem quadratischen Stück Papier durch einen einzigen Schnitt vier Quadrate erhalten?



Streichhölzer

Wie erhält man zwei gleichseitige Dreiecke, wenn man zwei, drei bzw. vier Streichhölzer – immer aus der Originalfigur – wegnimmt? Es darf keine Streichhölzer mit freien Enden geben.



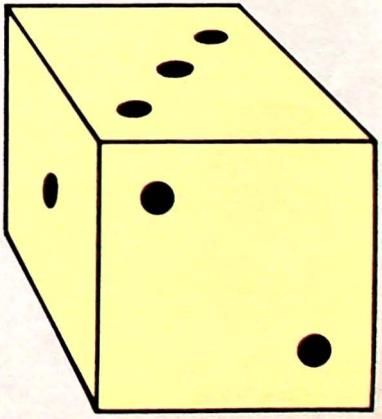
Domino-Puzzle

Das untenstehende 8x7 Rechteck wurde mit einem gewöhnlichen Satz Dominosteine belegt (Doppel-Null bis Doppel-Sechs). Die Umrisse der Steine wurden weggelassen. Können Sie durch logische Überlegungen die Umrisse der Steine wiederfinden? (Es gibt nur eine Lösung.)

4	0	6	1	5	6	3	2
3	3	2	0	2	4	4	5
5	1	3	5	5	4	0	3
0	1	6	1	1	4	6	6
6	0	2	3	4	1	1	5
6	1	2	6	0	2	2	5
2	3	4	5	0	0	4	3

Würfelgeometrie

Hans und Udo wollten mit ihrem Vater spielen. Der hatte eigentlich keine Lust, gab ihnen aber eine Chance. „Nun gut", meint er, „ich spiele mit euch, wenn ihr das folgende Problem löst." Dazu legte er einen Würfel auf den Tisch. „Die Zwei und die Drei liegen auf den Diagonalen der Würfelflächen. Wie groß ist der Winkel zwischen diesen beiden Diagonalen?"
Hans rannte los, um seine Geometriebücher zu holen. Als er zurückkam, konnte er sie gleich wieder fortbringen, denn Udo hatte das Problem durch eine brillante Idee gelöst.



Denkspiele

Sphinx

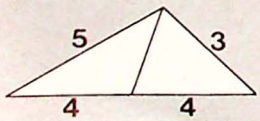
Zuerst einmal vielen Dank für Zuschriften und Anregungen von Ihnen, den Lesern. Die Rubrik *Sphinx* lebt ja von Ihren Einsendungen und Denkspielen.

Fangen wir gleich an: Angenommen Sie stehen mitten auf einem gefrorenem See. Das Eis ist superglatt, d. h. was Sie auch machen, ob gehen oder rollen oder auch Schwimmbewegungen, Sie rutschen immer an und auf der gleichen Stelle (es gibt also nicht die geringste Kraftübertragung zwischen Ihnen und der Eisoberfläche, man sieht, wie wichtig die Reibung für die herkömmlichen Fortbewegungsarten ist). Frage: Wie kommt man ohne fremde Hilfe vom Eis? Wer ähnliche Aufgaben kennt, sollte sie uns schreiben, wir werden sie an dieser Stelle vorstellen.

Diese Aufgabe habe ich bewußt an den Anfang gestellt, um zu zeigen, daß es genug Knacknüsse gibt, die keine getarnten Mathematikaufgaben sind. Natürlich ist Mathematik auch ein hervorragender Denksport, ebenso wie Schachaufgaben und Kreuzworträtsel; allerdings soll deren Platz hier nicht sein. Wann ein Problem noch Denkspiel und wann schon ernsthaftere Mathematik ist, das ist im Einzelfall nicht leicht zu entscheiden.

Als Faustregel gelte: Wenn richtig mit mathematischen Kenntnissen gearbeitet wird, dann gehört es weniger hierher. Wenn es dagegen mehr aufs Nachdenken ankommt, dann her damit.

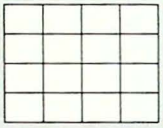
Ein Beispiel dazu, das *Michael Heißing aus Bonn* mitteilte. Gegeben ist folgendes Dreieck mit den angezeichneten Längen und der Mittelhalbierenden.



Frage: wie lang ist die Mittelhalbierende? Wie gesagt: Nachdenken, nicht Rechnen! Es gibt eine vernünftige Lösung, trotzdem: Vorsicht, Falle!

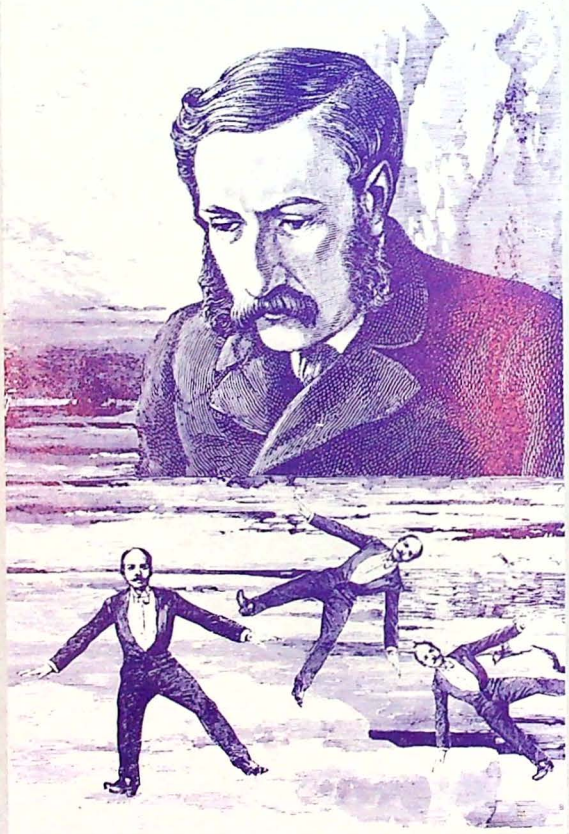
Wer solche, oder ähnliche Aufgaben kennt . . . bitte schreiben, Kennwort: *Sphinx*.

Die nächste Aufgabe kommt von *Adolf Schulz aus Hildesheim:* Er schreibt: „Um mein Spiel zu spielen, benötigt man eine Spielplan, der so aussieht



und zwei Spieler R und S mit je einem Farbstift (Rot und Schwarz). R und S machen abwechselnd Striche in den Spielplan, und zwar längs der Linien von einem Kreuzungspunkt zu einem benachbarten (A. d. R.: Das Ganze erinnert bis hierher an „Käsekästchen"). Abrechnung: Für jeden Schnittpunkt erhält ein Spieler soviel an Punkten, wie dort mehr von seinen als von den Linien des Gegners zusammenstoßen. Bei gleicher Anzahl erhält natürlich niemand Punkte. Wer insgesamt die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Nun eine gute und eine schlechte Nachricht. Die schlechte Nachricht: Das Spiel endet stets unentschieden. Die gute Nachricht: Man kann durch scharfes Nachdenken herausfinden, daß das Spiel stets unentschieden endet."



Soweit Adolf Schulz. Vielen Dank dafür. Wer es nicht rauskriegt und die Lösung nachschlägt, ist verpflichtet, ein anderes Denkspiel an uns einzusenden. Kennwort: *Sphinx*.

Wenn Sie uns Ihre eigenen Denkspiele einsenden, dann fügen Sie bitte, wenn eben möglich, eine Telefonnummer bei. Es hat sich herausgestellt, daß man doch oft ein paar Rückfragen hat. Besonders kritisch ist natürlich die Länge Ihrer Einsendung. „Sie können über alles schreiben, bloß nicht über 40 Zeilen", heißt ein alter Kalauer. Und vergessen sie die Lösung nicht!

Nicht ganz so streng nehmen wir es hingegen mit der Einzigartigkeit des eingesandten Denkspiels. Irgendwie ist ja gerade in diesem Bereich alles schon einmal dagewesen, – aber nicht alle kennen es schon.

Wenn also jemand das Rad zum zweiten Mal erfindet, warum nicht? – vielleicht ist die erste Erfindung schon so lange her, daß sie inzwischen wieder vergessen wurde?

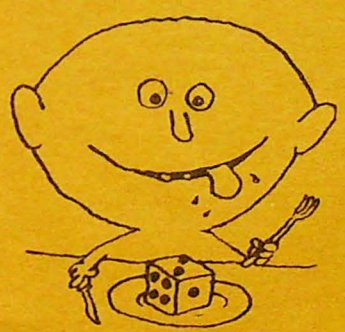
Zum Abschluß daher eine ganz gewiß nicht neue Denksportaufgabe. Wir entnehmen sie dem Kapitel „20 berühmte Rätsel" aus dem Buch von J. C. Bailliff, *Denkpirouetten* (Hugendubel-Verlag). Sie heißt: Die Tür zur Freiheit.

Ein Gefangener des Sultan hat die Wahl durch eine von zwei Türen zu gehen, die Tür zur Freiheit oder die Tür zur Sklaverei. Er darf dazu nur einem von den zwei Türwärtern eine einzige Frage stellen, die zudem nur mit „Ja" oder „Nein" zu beantworten ist. Der Gefangene weiß, daß einer der Wärter immer lügt und der andere immer die Wahrheit sagt, allerdings weiß er nicht, welcher Wärter lügt und welcher nicht. Mit welcher Frage erlangt der Gefangene seine Freiheit.

Das war's für diesmal, die Lösungen finden Sie auf Seite 60.

Edgar Forschbach

Jeder neue Abonnent erhält eine **SpielBox**-Ausgabe seiner Wahl. Bitte kreuzen Sie an auf der Postkarte.
Die Hefte können auch einzeln bestellt werden.
Für nur DM 5,60 je Heft



Unser Angebot:

Die **SpielBox**-Sammelmappe, zwei **SpielBox**-Jahrgänge lassen sich mühelos unterbringen.
Unsere **SpielBox**-Kassetten:
2 Kassetten mit allen bisher erschienenen **SpielBox**-Ausgaben von 4/81 bis 3/85 zum Preis von DM 109,60.

Auf nach Essen!

Zu den Deutschen Spielertagen 1985 vom 25.–29. September 1985!

☐ Ich melde mich für die Deutschen Spielertage an und bitte um Zusendung der Unterlagen *). Merken Sie mich aber jetzt schon für folgende Kurse vor:

_____

_____

☐ Ich stelle mich gerne als Spielleiter und Helfer zur Verfügung *). Folgende Kurse könnte ich übernehmen:

_____

_____

_____

Datum, Unterschrift

*) Zutreffendes bitte ankreuzen

Ja. Ich bestelle die SpielBox. Und bekomme noch ein Heft dazu.

Bitte liefern Sie mir die **SpielBox** ab der Ausgabe 5/85 für mindestens ein Jahr (6 Hefte) und danach bis auf Widerruf **zum günstigen Jahresbezugspreis von DM 33,60.**

Name: _____

Adresse: _____

_____

_____

Datum, Unterschrift: _____

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche ohne Angabe von Gründen diese Bestellung zu widerrufen. Die Frist ist durch rechtzeitige Absendung an den argo Verlag gewahrt.

Datum, Unterschrift: _____

Als Begrüßungsgeschenk bestelle ich **SpielBox** Nr. .....
(Bitte die gewünschte Nummer eintragen, siehe Rückseite)

Mein Geschenk: SpielBox. Ein Jahr lang.

Das **SpielBox-Geschenkabonnement** kostet nur 33,60 DM. Die erste **SpielBox**, die erschien, gibt's zusammen mit dem Geschenk-Gutschein gratis.

Ich verschenke die **SpielBox**. Bitte schicken Sie sie ein Jahr lang an:

Name: _____

Adresse: _____

Ich schenke und bezahle:

Name: _____

Adresse: _____

Datum, Unterschrift: _____

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche diese Bestellung ohne Angabe von Gründen zu widerrufen. Die Frist ist durch rechtzeitige Absendung an den Verlag gewahrt.

Datum, Unterschrift:

_____

Bitte geben Sie an, ob Sie Gutschein und kostenloses Heft an Ihre oder an die Adresse des Beschenkten haben wollen.

_____

SB 0485

Absender:

_____

_____

_____

_____

Postkarte
Werbeantwort

–,60

SpielBox
argo Verlag- und Werbe GmbH
Stichwort: Spielertage 1985
Am Michaelshof 8–10

5300 Bonn 2

Das garantieren wir

Wenn Sie jetzt bestellen, sparen Sie bei jeder **SpielBox** 1,40 DM gegenüber dem Einzelverkaufspreis.
Wir liefern per Post.
Frei Haus. Das heißt: Keine weiteren Kosten für Sie.

Sechsmal im Jahr spielen Sie mit. Mit der **SpielBox**. Dem einzigen deutschsprachigen Magazin zum Spielen!

Unter folgenden **SpielBox**-Ausgaben können Sie Ihr Begrüßungsgeschenk auswählen:

Heft 1/82	Heft 3/83	Heft 1/85
Heft 2/82	Heft 4/83	Heft 2/85
Heft 3/82	Heft 1/84	Heft 3/85
Heft 4/82	Heft 2/84	
Heft 1/83	Heft 3/84	
Heft 2/83	Heft 4/84	

Hiermit bestelle ich:

____ Expl. Spiel '86 DM 9,50

____ Expl. SpielBox-Sammelmappe DM 13,50

____ Expl. SpielBox-Kassetten (komplett 4/81 bis 3/85) DM 109,20

____ Expl. SpielBox-Sonderdruck (Deutsche Spielertage '84) DM 5,–

____ Expl. 4/81 Sonderdruck DM 5,60

(alle Preise pro Exemplar einschl. Versandkosten, Ausnahme Spiel '86 zuzgl. Versandkosten)

Datum: _____ Unterschrift: _____

Postkarte
Werbeantwort

–,60

SpielBox
argo Verlag- und Werbe GmbH
Am Michaelshof 8–10

5300 Bonn 2

Es gibt sie wieder –

die **SpielBox** 4/81, die erste Nummer. Also gleich bestellen. Aber auch die anderen **SpielBox**-Ausgaben, die Sonderausgabe der Deutschen Spielertage '84 und Spiel '86, das Taschenbuch für Spieler.

Absender:

_____

_____

_____

_____

Postkarte
Werbeantwort

–,60

SpielBox
argo Verlag- und Werbe GmbH
Am Michaelshof 8–10

5300 Bonn 2

Computerspiele für die ganze Familie

Meist aus dem Programm der amerikanischen Firma Spinnaker hat Ravensburger mehrere Computerspiele übernommen und mit deutschen Texten versehen. Einige sind für die ganze Familie bestimmt, andere für Kinder – vorausgesetzt allerdings, daß sie Buchstaben und Zahlen lesen oder zumindest richtig zuordnen können.

Dies gilt etwa für *Fratzenschneider*, bei dem das Kind aus jeweils sechs unterschiedlichen Mundpartien, Augen, Ohren, Nasen und Haaren ein recht absonderliches und lustiges (aber leider farbloses) Gesicht bildet.

In der zweiten Phase kann es jeweils einen oder auch gleich mehrere von fünf Buchstaben eingeben, die dann die Fratze zu amüsanten, mit Tönen untermalten mimischen Äußerungen bringt: sie zwinkert, spottet, grinst, weint, trotzt und wackelt mit den Ohren.

Schließlich läßt sich damit auch noch *Senso* spielen: der Computer gibt eine immer länger werdende Kette von Mimiken vor, die das Kind dann in der richtigen Reihenfolge einzutippen hat.

Ziemlich anspruchslos ist *Kindercomp*, eine „Spiele-Sammlung", die aber kein wirkliches Spiel enthält: man kann mit dikken oder dünnen Linien in drei Farben „malen" und auch Figurenflächen oder Hintergründe mit einer beschränkten Zahl von Farben füllen – das sehr limitierte Programm erlaubt jedoch nur recht bescheidene Werke, die keine der vielen Effektmöglichkeiten des Computers ausnützen.

Einige wenige dieser Effekte sieht man in den lobenden Erfolgsmeldungen sowie in zwei weiteren Spielereien: man kann ein Zeichen eingeben und damit in verschiedenen Farben jeweils eine Zeile des Bildschirms füllen – oder man tippt bis zu 15 Zeichen, die sich dann in unterschiedlicher Weise darstellen.

Dann hat man auch noch die Möglichkeit, fünf Zahlen durch die passend folgende sechste zu ergänzen – den gezeigten Kleinbuchstaben auf der Tastatur zu finden und zu drücken – und einer gegebenen geometrischen Figur die entsprechende Form aus drei gezeigten Mustern zuzuordnen . . .

In *Bilderregen* schweben Buchstaben oder Zahlen in vier wählbaren Geschwindigkeiten den Bildschirm hinunter, und man soll dieselben Zeichen eintippen, bevor sie am unteren Rand verschwinden.

Dann werden auch jeweils fünf Figuren gezeigt, die durch den Anfangsbuchstaben oder in einer schwierigeren Stufe durch das ganze Wort zu bezeichnen sind. In einer zweiten Runde erscheinen sie nochmals, aber nur noch fragmentarisch, und sollen dennoch erkannt und richtig zugeordnet werden – was anfangs nicht ganz einfach ist.

Man wird sich bei diesen drei Programmen fragen, ob sie sehr sinnvoll, für Kinder richtig und vor allem auch auf längere Dauer unterhaltsam sind: mit denselben Ideen, Absichten und Zielgruppen müßte sich mit dem Computer Schöneres, Anspruchsvolleres und Spannenderes machen lassen. Seit 1981/83, als diese Titel konzipiert wurden, haben Publikum und Programmierer wesentliche Fortschritte gemacht, die hier nicht eingebracht worden sind.

Wohl geraten sind aber zwei andere Computerspiele, die jedoch von den Jüngeren (ab 7, 8 Jahren?) kaum bewältigt werden können. Um so mehr werden sie Älteren und auch Erwachsenen gefallen.

Ein bißchen Joystickfertigkeit, vor allem aber ein hohes Maß an Konzentration und taktischen Überlegungen erfordert *Springteufel:* 20 Ebenen unterschiedlicher Länge, die zudem in verschiedener Weise gegeneinander verschoben sind, sollen begangen werden. Erreicht man die oberste Etage, verdoppelt sich die Punktzahl, und man kann sich erneut auf den Weg machen.

Jeder Ebene ist eine Bruchzahl zugeordnet, die jedes Mal durch den Computer neu bestimmt wird. Unterhalb einiger der Platten, aus denen jede Ebene gebildet wird, sind durch gefüllte und leere Kreise, Quadrate, Rechtecke oder auch Zahlen ebenfalls Brüche dargestellt.

Beim Überspringen einer Platte kann man nun durch Knopfdruck einen Bruch eliminieren, der nicht mit dem übereinstimmt, der auf dieser Ebene als der richtige gilt. So gewinnt man Punkte, aber gleichzeitig verschwindet auch die betreffende Platte, wodurch ein Loch entsteht – durch das man später vielleicht auf eine tiefere Ebene hinunterfällt.

Findet man – unter zunehmendem Zeitdruck – die Platte mit dem richtigen Bruch, taucht dort ein Lift auf: er transportiert

Wer spielt, hat mehr vom Leben

Ihr Fachgeschäft für Spiel- und Freizeit · 4300 Essen-Stadtmitte · Tel. 0201/20881

Roskothen

einen nach oben, je nach Lage der nächsten Ebenen oder bereits vorhandenen Löcher auch mehr als ein Stockwerk weiter.

Eine Art Radarschirm zeigt einem die jeweils benutzte Ebene, den Standort und die Löcher – ein mit etwas Zeitverlust abrufbares Bild informiert über die Lage und den Zustand aller zwanzig Ebenen.

Mit ihrer Hilfe läßt sich planen, wo man es sich leisten kann, mit Punktgewinn Löcher aufzureißen – und wo dies vielleicht zu riskant ist oder das spätere Begehen derselben Ebene allzu sehr erschwert. Dort erkennt man auch, wo man lediglich auf die nächste Ebene hinunterspringen kann – und wo man gleich mehrere Stockwerke tief fällt, wenn man unvorsichtig und zu wagemutig ist.

Daß man damit zu einem wesentlich besseren Verständnis der Bruchzahlen kommt, bezweifle ich – das Programm ist ein bißchen unfair – aber spannend und unterhaltsam ist das Spiel jedenfalls.

Die *Weltraum-Kolonie* schließlich ist eine Umsetzung von John Conways *Life* in ein Zweierspiel. Zur Erinnerung: Conways Lebensmodell besagt, daß eine Zelle mit zwei oder drei Nachbarn überlebt – daß sie wegen Überbevölkerung stirbt, wenn sie vier oder mehr Nachbarn hat – daß sie wegen Vereinsamung eingeht, wenn sie ohne Nachbar ist – und daß in einem leeren Raum neben drei benachbarten Zellen eine neue entsteht.

Anhand dieser Regeln entwickeln sich aus wenigen Anfangszellen Schritt für Schritt wachsende und schrumpfende Zellen-Populationen – es können sich aber auch stabile, unveränderliche Gebilde ergeben – und schließlich mag sich das Ganze auch ins Nichts auflösen.

Was mit Karreepapier und Stift kaum zu bewältigen ist, schafft der Computer leicht. So ist es denn hübsch und interessant, ohne Spiel in Ruhe mitzuerleben, was aus einer gegebenen Anfangssituation entsteht. Allerdings: dieses Programm bewältigt nur maximal 250 Schritte – und das etwas enge Feld begrenzt leider die Entwicklungsfähigkeit, verfälscht sie mitunter auch.

Im Zweierspiel setzt jeder mit seinem Raumschiff – je nach Wahl mit oder ohne Zeitdruck – Zellen aus, die sich dann nach den genannten Gesetzen entwickeln. Dabei kommen sich die gegnerischen Gebilde natürlich bald einmal in die Quere, woraus sich ständig überraschende neue Situationen ergeben.

Als Variation lassen sich auch noch zufällig auftretende Stürme einbauen, die Zellen zerstören und auch die Raumschiffe in Mitleidenschaft ziehen, und man kann eine Art Festung errichten, die eine Zelle vor solchen Fährnissen schützt.

Dies alles ist unterhaltsam, aber strategisch kaum zu bewältigen und so mehr vom Zufall als vom eigenen Tun abhängig – es sei denn, man habe sich mit den Conwayschen Gesetzen und einer größeren Zahl von Grundformen so vertraut gemacht, daß man wirklich gezielt vorgehen kann. Allerdings: auch ohne diese besonderen Kenntnisse, wird man wenigstens versuchen, seine Bevölkerung durch vielversprechende Stämme zu vergrößern und dem Gegner durch gezielte Überbevölkerung zu schaden – und sich so oder so immer wieder an den faszinierenden Veränderungen der Besiedlung ergötzen.

Walter Luc Haas

Tapper

Den stressigen Arbeitsalltag eines Bierzapfers läßt *Tapper* (Sega) auf dem Commodore C 64 und dem Spectrum nacherleben.

In einem gutbesuchten Wildwest-Saloon strömen ständig neue Gäste durch die Schwingtüren, um ein Bier hinunterzustürzen. Der Zapfer hat als Alleinbedienung alle Hände voll zu tun, die an vier Tischen nachrükkenden Besucher des Lokals zufriedenzustellen.

Gefüllte Biergläser wollen schwungvoll über die Tische geschoben, zurückkommende leere rechtzeitig wieder aufgefangen werden. Erreicht einer der rauhbeinigen Gäste das Ende eines Tisches, so darf sich der arme Zapfer auf einen Gleitflug über den Tresen gefaßt machen. Andererseits kann er sich eine kleine Atempause verschaffen, wenn es ihm nebenbei gelingt, alle Tische von Essensresten zu säubern. Dann legen nämlich zwei Can-Can-Girls eine Tanzeinlage aufs Parkett, mit der sie die Aufmerksamkeit der Gäste auf sich ziehen.

Für etwas Entspannung in dem hektischen Betrieb sorgen auch Bonusrunden. Sobald der Zapfer einmal jeden Gast bedient hat, darf er sich mit dem flinken Barkeeper beim sog. Becher-Wechsel-Spiel vergnügen. Vier von fünf nebeneinander stehenden Mixbechern werden paarweise blitzschnell geschüttelt und vertauscht. Wer sich den fünften hat merken können, wird mit Bonuspunkten belohnt, die den Erwerb eines Reservelebens beschleunigen. Erwischt der Zapfer dagegen einen der anderen Becher, spritzt ihm beim Öffnen das Sodawasser ins Gesicht.

Tapper verlangt vom Spieler, auch in der größten Hektik den Überblick zu behalten und ein Gespür für die richtige Reihenfolge seiner Aktionen zu entwickeln. Dabei muß er sich auf höheren Spielstufen auch noch in neuen Räumlichkeiten mit anders angeordneten Tischen zurechtfinden. Die exzellente Grafik tut schließlich das Ihre, den Streß als herrliches Spielvergnügen zu erleben. *L. U. Dikus*

Gift from the Gods

In die griechische Sagenwelt führt *Gift from the Gods* (Ocean), das auf den Spectrum-Computern läuft.

Handlungsort sind die Katakomben unter dem Palast von Mykenä. Als Hauptdarsteller tritt Orest auf. Seine Aufgabe ist es, den Tod seines Vaters Agamemnon zu rächen und die Herrschaft über das Land seinem Stiefvater und seiner verräterischen Mutter Klytämnestra wieder zu entreißen, die auch seine Schwester Elektra gefangen halten.

Vom Göttervater Zeus erhält Orest ein Zauberschwert für den Kampf mit verschiedenen Fabelwesen und von Apollo sieben Tränen des Ikaros, die ihm als Markierungspunkte in den weitverzweigten Räumlichkeiten dienen sollen. Woher unser Held noch das Paar geflügelter Stiefel bekommen hat, mit denen er in andere Stockwerke fliegen kann, wird nicht verraten, doch dürfte dies in den Zuständigkeitsbereich von Hermes, dem Götterboten, gefallen sein.

In verschiedenen Räumen kann Orest geometrische Objekte entdecken, die in der richtigen Zusammenstellung den Weg aus dem Labyrinth weisen. Doch viele sind bloß Illusionen der dort ihr Unwesen treibenden Halbgötter, so daß Orest auf die Hilfe seiner Schwester angewiesen ist.

Diese befindet sich allerdings in höchster Gefahr, weil Klytämnestra, von einem Hellseher gewarnt, ihr nach dem Leben trachtet. Obendrein versucht sie ihren rachedurstigen Sohn noch dadurch in die Irre zu führen, daß sie die gesuchten Objekte vertauscht und die Ikaroströnen an andere Stellen versetzt.

Orest selbst wird vom Durchstreifen der vielen Räume und den Kämpfen mit dort lauernden Monstern immer mehr ermüdet. Seine Bewegungen werden langsamer, und es ist dann höchste Zeit für ihn, das an einer Stelle herabtropfende Elixier zu finden, das ihm neue Lebensgeister schenkt.

Um dem Spieler die technische Durchführung seiner äußerst schwierigen und nicht minder reizvollen Aufgabe zu erleichtern, verfügt das Spiel über eine „intelligente" Joystick-Funktion. Je nach Situation führt das Bildschirm-Ego die richtigen Aktionen aus, so daß man sich ganz auf Bewegungsart und -richtung konzentrieren kann.

Auf denn, ihr Spectrum-Besitzer. Und erzürnet die Götter nicht! *L. U. Dikus*

Masters of Time

Hier soll einmal etwas ganz anderes versucht und ein Spiel empfohlen werden, das die joystickerfahrenen Leser mit der Hornhaut am Feuerknopf eher kopfschütteln und kalt läßt. Es ist ein Spiel für einen ganz begrenzten Altersbereich zwischen zwölf und siebzehn Jahren.

Worum es geht? Man scheut sich fast, es zu sagen: um Geschichte. *Masters of Time* ist etwas, das die Amerikaner Eduware nennen – wir könnten es vielleicht als Lernspiel bezeichnen.

Mit dem Joystick steuert man auf einer Ebene herum und versucht, kleine Objekte einzufangen. Einige sind schädlich und dem Spielverlauf durchaus abträglich, andere sind die begehrten Zeithologramme. Die enthalten Fragen zur Geschichte wie Wann überquerte der erste Zeppelin den Atlantik oder Wer umrundete als erster das Kap der Guten Hoffnung. Unter verschiedenen möglichen Antworten ist die richtige markiert. Hat man

eine Anzahl Zeitholgramme untersucht, wird das Spiel unterbrochen. Alle Fragen, denen man in dieser Runde begegnet ist, werden nun nacheinander gestellt und müssen jetzt beantwortet werden. Je nachdem, wie viele richtige Antworten gelingen, bekommt man Treibstoff für eine neue Runde auf der Zeitebene mit neuen Fragen.

Auf der Rückseite der Diskette ist der Clou dieses „Spiels": ein Programm, eigene Fragen und die dazugehörigen Grafiken in das Geschehen einzubauen. Damit bekommt das Ganze eine neue Dimension: Jetzt kann man mit seinen Freunden Disketten tauschen, die prall gefüllt sind mit den gemeinsten, hinterhältigsten und doppeldeutigsten Fragen zur Geschichte. Wettkampf kommt auf, und die mißtrauischen Eltern entdecken vielleicht den ersten positiven Zug am Computer – wer weiß.

Eberhard von Staden

Dragonriders of Pern

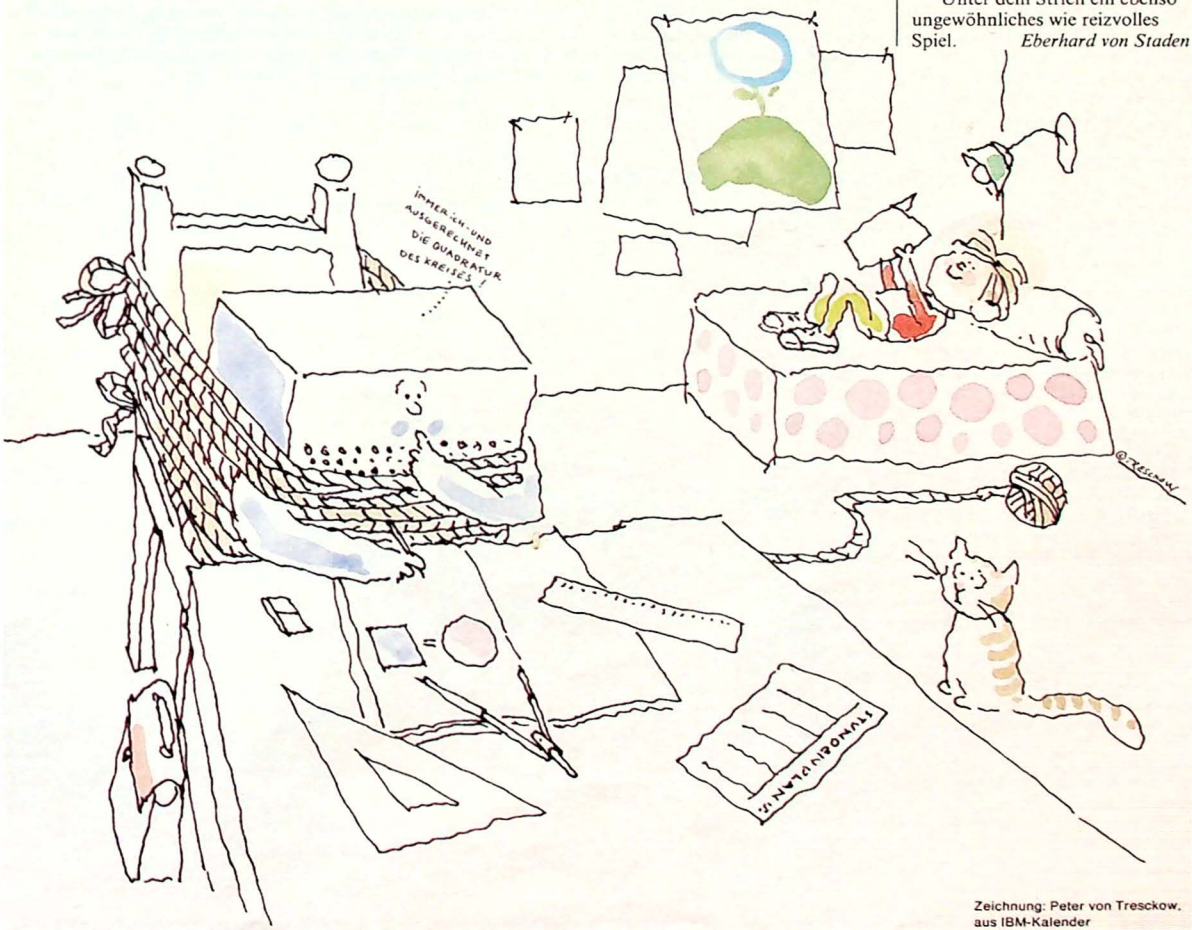
Während die Fantasy-Geschichten der Anne McCaffrey über die tapferen Drachenreiter auf dem Planeten Pern nur Windschattenerfolge verbuchen konnten, stellt das daraus entstandene Computerspiel Neuland dar. Mehr noch: Es ist Ausgangspunkt eines neuen Trends. Inzwischen gibt es eine ganze Reihe von meist Abenteuerspielen, die an literarische Vorbilder von Isaac Asimovs *Robotergeschichten* bis zu Douglas Adams *Per Anhalter durch die Galaxis* anknüpfen.

Dragonriders of Pern (Epyx/CBS) ist eine Mischung aus Strategie- und Actionspiel, wobei die Betonung glücklicherweise ganz klar auf ersterem liegt. Handeln wir die Action schnell ab: Eine seltsame astronomische Konstellation sorgt dafür, daß von Zeit zu Zeit auf Pern tödliche Silberfäden niederregnen. Sie können nur durch den feurigen Atem der Drachen vernichtet werden. In der Joysticksequenz des Spiels steuert man einen dieser Drachen über den Himmel und versucht, alle fallenden Fäden zu eliminieren. Der Lohn dafür: Ansehen und Reputation.

Und damit wären wir beim strategischen Teil des Spiels. Zum Glück kein Ziehen von machtsymbolischen Figuren auf einem Spielfeld, sondern ebenso neu wie originell – diplomatische Verhandlungen und daraus resultierender politischer Einfluß. Es geht schlicht darum, durch zähes Verhandeln, gelegentliches Auftrumpfen, Verteilen von Geschenken und Vergünstigungen möglichst viele der 26 einflußreichsten Politiker Perns auf die eigene Seite zu ziehen. Bei diesem Geschäft hat man fünf Konkurrenten, die der Computer recht wacker mimt. Bis zu drei Mitspieler aus Fleisch und Blut sind möglich und sorgen für etwas mehr Phantasie und Witz. Die Politiker Perns werden durch ihre Einstellung zu den Grundproblemen dieses Planeten gekennzeichnet: Drachen, Silberfäden und Gewalt. Kommt man einer solchen lokalen Größe mit einer Einladung zu den Drachenriten, sollte man sicher sein, daß er Drachen zumindest respektiert, oder die Verhandlungen könnten leicht zu einem totalen Fehlschlag werden. Auch die Begleiter, die man sich für heikle Missionen auswählt, sind von Bedeutung und sollten mit dem Verhandlungspartner harmonieren.

Es gibt eine ganze Reihe von Möglichkeiten in diesem Spiel, politisch zu handeln, und der Computer reagiert auch einigermaßen vernünftig darauf. Da zudem von Spiel zu Spiel die Politiker den Charakter ändern, ist auch für Abwechslung gesorgt.

Unter dem Strich ein ebenso ungewöhnliches wie reizvolles Spiel. *Eberhard von Staden*



Zeichnung: Peter von Tresckow, aus IBM-Kalender

Es gibt Spiele, die kaum je gespielt werden: *Eroticon* (Spiele für Erwachsene) ist wohl eines von ihnen. Ein paar Jahre früher wäre es vielleicht eine Sensation gewesen, heute wird es kaum einen müden Hund hinter dem Ofen hervorlocken, ein müdes Lächeln dürfte noch das äußerste sein, das sich auf dringendes Verlangen hin erheben mag.

Der Titel trügt: es geht nicht um Erotik, sondern schlicht um Sex – im Endziel darum, wer theoretisch oder praktisch mit wem den Rest der Nacht verbringt, wobei fast alle möglichen Kombinationen vom Einzelzimmer bis zum Viererschlafsaal möglich sind.

Auf dem von ASS produzierten und beinahe dezent mit Nakedeis unterlegten Spielplan würfelt man sich Richtung gewünschte Räumlichkeit, allenfalls pirscht man aber auch hauptsächlich der gewünschten Kontaktperson nach, um ihr wenn möglich im entscheidenden Moment an den erhofften Tatort zu folgen.

Unterwegs sind auf verschiedenen Feldern Kärtchen zu ziehen, die für einmal zu echten Ereignissen führen: man und frau hat dabei Sonderaufgaben zu erledigen, die in drei Schock- oder Tabustufen eingeteilt sind.

Bei diesen Aufgaben geht es von der Beantwortung indiskreter und auch eher peinlicher Fragen bis zu ebensolchen Handlungen – da wird gezeigt, besichtigt, betatscht, befohlen und gehorcht: eine bunte Mischung narzistischer und voyeuristischer, psychisch gar leicht masochistischer und entsprechend sadistischer, jedenfalls aber schlicht sexueller Handlungen, die teils auch etwas außerhalb der Normalität liegen.

Dem Spiel fehlt Hand und Fuß, obwohl beide Körperteile, alle anderen auch und einige spezielle ganz besonders zum Zuge kommen: der Lustmolch wird nie dem willigen Partnern begegnen, dem Sexmuffel wird die Traute mangeln, und der Libertin wird all die mühsamen Umständlichkeiten leicht läppisch finden. Und den Bohemiens, für die das Spiel laut Untertitel vorab sein soll, ist es wohl allzu banausisch.

So fragt sich, wer das eigentlich spielen soll. Dieselben Leutchen etwa, die noch immer von einem Strippoker im Gruppenverband träumen? Sollten sie's versuchen, werden sie sich wundern – da stimmt dann nämlich plötzlich so viel mit der Psychologie der einzelnen und der Gruppe nicht mehr, daß es selbst bei großer Willigkeit zum Flop und nicht zur Sache kommen wird.

Einen recht guten Eindruck macht vorerst *Esprit* (Hexagames), ebenfalls ein abstraktes Spiel für zwei, drei oder vier Taktiker, von denen der gewinnt, der zuerst zehn gegnerische Steine geschlagen hat.

Das Spielfeld gibt 9 × 9 Schnittpunkte, auf die man in abwechselnden Zügen je einen seiner Steine setzt. Dabei darf aber die Summe der gegnerischen Figuren auf den beiden dort kreuzenden Geraden nur um höchstens zwei eigene Steine übertroffen werden. Wer jedoch dieses Übergewicht erzielt, schlägt damit alle fremden Steine auf der betreffenden Geraden.

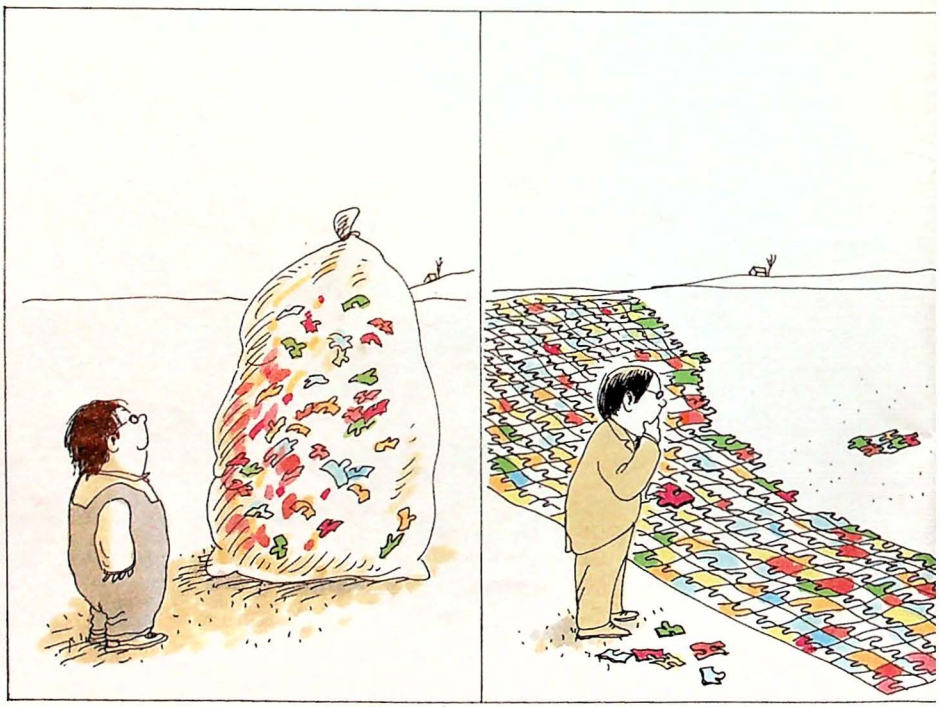
Da dadurch auf dieser Geraden nun eigentlich zu viele Steine der einen Farbe stehen bleiben, dürfen trotz dieses Übergewichts dort wiederum gegnerische Steine eingesetzt werden. Diese geraten erst in Gefahr, wenn sich erneut ein Zweierabstand ergeben sollte. Ob, wann und wie man dann aber diese Steine auf andere Weise schlagen kann, verschweigen die Regeln, und es bleibt unklar, ob das Schlagen etwa nur möglich ist, wenn man diese Situation durch seinen Zug selbst herbeigeführt hat.

Wie bei allen abstrakten Taktikspielen ist es schwer, ohne intensive und langandauernde Beschäftigung ein sicheres oder gar endgültiges Urteil zu finden: erst noch nicht erkannte Strategien könnten alles auf den Kopf stellen.

Wie man die unklaren Regeln auch interpretiert, ergeben sich sehr bald allseitige Zugzwänge und Opfersituationen in einer Häufung, die zumindest ich verdrießlich finde: von fremden Steinen unbesetzte Linien, auf die man nicht mehr setzen darf, weil bereits zwei eigene Figuren dort stehen – andere, auf denen man sich nur opfern kann, weil sich da der Gegner bereits festgesetzt hat. Bald überwiegen solche Stellungen und erlauben den Spielern kaum mehr freie Entscheidungen. So sucht man dann nicht mehr nach einem Zug, der Vorteile einbringt, sondern vorab nach dem, der überhaupt noch möglich ist – und der Zufall bestimmt den Sieger.

Im Westen, wo er am wildesten ist soll *Wyatt Earp* (Hexagames) spielen, doch geht es dabei mit geringfügigen Ausnahmen recht gesittet zu. Es wird aber bis zu sechs Leute gut unterhalten, wenn ihnen die Mischung aus viel Glück, etwas Risikobereitschaft und wenig Chancen zu eigenem Taktieren zusagt.

Hans Traxler: So ist das Leben



Es geht darum, sich möglichst viele Anteile der Geschäfte von Jolly Town anzueignen: diverse Spielhöllen, ein Hotel, eine Bank, ein Laden und sogar das Sheriffsbüro stehen zum Verkauf. Ob man sich in eines der Casinos oder einen der vier anderen Betriebe einkaufen kann, entscheidet das Feld, auf dem man landet – und die Firma wird dann durch die oberste, verdeckte Karte des betreffenden Stapels bestimmt. Was man erwirbt, verschafft vorerst keinerlei Vorteile – erst am Spielende bringt der Besitz aller vier Anteile eines Betriebes einen Bonus ein.

Die Spieler stellen Revolverhelden dar, von denen jeder in vier Eigenschaften unterschiedliche Qualitäten aufweist: beim Kauf der Anteile zieht man entsprechende Gutpunkte von der Summe dreier Würfel ab – der Rest ist dann in Dollars zu bezahlen.

Nach der unfeineren Gunman Art kann man sich aber auch via Shootout bereichern, indem man einen Gegner zum Würfelduell herausfordert und dabei je einen Anteil eines bisher gemeinsam betriebenen Geschäftes aufs üble Spiel setzt.

Gewisse Felder bewirken allgemeine Zahltage, andere führen zu obligatorischen Hasard- und Würfelpokerrunden. Und schließlich kann man nebenbei auch noch schnell die Bank überfallen, wobei wiederum bloß das Würfelglück entscheidet, ob man sich nach dem Hold-Up ungeschoren mit der Beute aus dem Staub machen kann.

Ein Spiel sollte nie zu Ende erfunden sein, mag Alex Randolph gedacht haben, als er seinen *Wörterklauer* (früher Ravensburger) zum *Jago* (Spear) weiterentwickelt hat.

Die Spielregeln sind zwar fast die gleichen geblieben: aber statt für seine Buchstaben zu würfeln, zieht jetzt jeder ein Dutzend Plättchen und ergänzt seinen Vorrat nach jedem Zug. All diese Plättchen zeigen auf der Vorder- und Rückseite denselben Buchstaben – aber mit unterschiedlicher Untergrundfarbe.

Abwechselnd legt man Wörter aus, die sich überkreuzend miteinander verbunden sein müssen. In seinem Zug kann man neue Wörter anfügen, aber auch bereits ausgelegte erweitern und verändern, indem man Buchstaben austauscht oder anlegt. Wem es gelingt, bei einem Wort des Gegners den Sinn zu ändern, kann dessen Buchstaben umkehren, so daß sie jetzt die eigene Farbe zeigen.

Die Partie endet, wenn es einem der Spieler nicht gelungen ist, nach seinem Zug mindestens einen Buchstaben seiner Farbe mehr auf dem Brett zu haben als der andere.

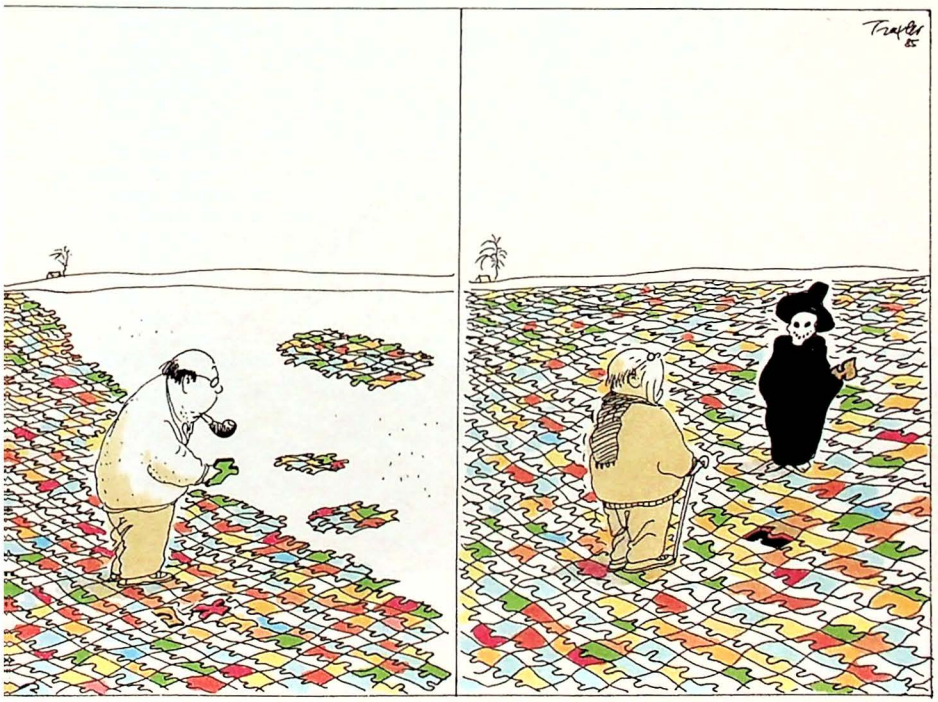
Ein raffinierter Timer bringt eine neue Qualität ins Spiel: Wer die Bedenkzeit von einer per Sanduhr gemessenen Minute überschreitet, dem geht für seine weiteren Züge eine Minute verloren, während dem Gegner eine Minute gutgeschrieben wird – was durch einfaches Drehen einer entsprechend markierten Scheibe angezeigt und gemerkt wird. So kann man nun auch dadurch verlieren, daß der Zeitvorrat erschöpft ist, bevor einem die erforderliche Leistung geglückt ist. Das Spiel ist dadurch wesentlich spannender und mit der Zeitkomponente auch taktisch interessanter geworden – und es ist erfreulich, daß damit eines der originelleren Buchstabenspiele wieder erhältlich ist – und sogar noch in einer verbesserten Form.

Gediegen ausgestattet ist *Megiddo* (Gobal Games, bei Hartung/Voelmy, Berlin): auf einem in ägyptischem Stil verzierten Kunstlederplan spielt man zu zweit oder dritt mit durchsichtigen, glasartigen Steinen ein Denkspiel, das das Thema soundsoviel-in-einer-Reihe raffiniert abwandelt.

Auf sechs konzentrischen Kreisen sind in regelmäßigen Abständen – auf den Sechstelradien – je sechs Punkte angeordnet, so daß der Plan 36 Orte enthält, auf die man die Steine plazieren darf.

Man kann auf vier verschiedene Arten gewinnen und bekommt dann Punkte für den Sieg plus die Zahl der geschlagenen gegnerischen Steine: indem man sechs seiner Steine auf einem der Kreise oder einem der Radien in eine Reihe bringt oder sie zu einer Spirale ordnet – also nach innen um jeweils einen Radius in dieselbe Richtung versetzt oder schließlich, indem man sechs gegnerische Steine schlägt.

Man bringt abwechslungsweise jeweils einen Stein aufs Feld. Geschlagen wird, wenn man durch das eigene Setzen ein Paar gegnerischer Steine mit zwei eigenen Steinen radial, konzentrisch oder spiralförmig umklammert hat. Dabei können gleichzeitig mehrere Paare genommen werden, wie es auch möglich ist, das Spiel doppelt oder – selten – mehrfach zu gewinnen, wenn man mit dem Gewinnzug mehr als eine der Siegbedingungen erfüllt.



Ohne Inn und Gnu

Eckstein: Um die Ecke gedacht. Rasch und Röhring Verlag, 168 S., DM 19,80

Mit Buchstaben hat man schon im Altertum und dank moderneren Tüftlern wie Lewis Carroll, Henry E. Dudeney, Samuel Loyd und deren Epigonen bis heute immer wieder gerätselt: Anagramme, Akrostichen, Magische Wortquadrate, Rebusse dienten teils religiösen, teils unterhaltsamen Zwecken.

Erst in diesem Jahrhundert aber ist das Kreuzworträtsel entstanden, das dann in einem beispiellosen Siegeszug die ganze Welt erobert hat: es wird, von Analphabeten etwa abgesehen, nicht allzu viele in zivilisierten Gegenden wohnende Menschen geben, die sich nicht wenigstens ein Mal, und sei es aus purer Langeweile, an einer solchen Aufgabe versucht haben.

Erfunden wurde das Kreuzworträtsel von Arthur Wynne, der in Liverpool aufgewachsen war, aber dann in den USA die Fun-Beilage der *New York Sunday World* betreute. Für die Weihnachtsausgabe des Jahres 1913 wollte er sich etwas Neues einfallen lassen, nachdem der achtseitige Magazinteil bis dahin vorab mit Rätseln üblicher Art gefüllt worden war.

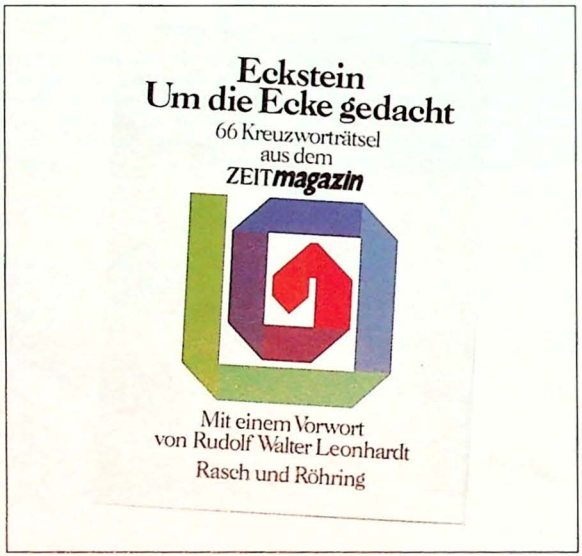
Vermutlich inspiriert von den oben erwähnten Kniffeleien kam er auf die Idee, Wörter so in ein geometrisch gleichförmiges Muster einzuordnen, daß fast jeder Buchstabe Teil sowohl eines waagrecht wie senkrecht lesbaren Wortes wurde. Dieses erste Kreuzworträtsel bestand aus 32 Wörtern, wovon eines – Fun – vorgegeben war. Gefragt wurde etwa nach einem Fluß in Rußland, einem Vogel, einem Schiffsteil, aber etwa auch „Was wir alle sein sollten", worauf die Antwort „moral" (moralisch) erwartet wurde . . .

Trotz fast regelmäßiger Mißlichkeiten wie Druckfehlern, Auslassungen, vertauschten oder falschen Fragen und anderen Ärgernissen kam die neue Rätselart an, und Mitte der zwanziger Jahre setzte in den USA eine richtiggehende Kreuzwort-Seuche ein, die dann auch gleich den Sprung über den Ozean schaffte.

Daß sich diese Seuche nicht nur vehement verbreitet, sondern bis heute in ungebrochener Stärke gehalten hat, ist ein erstaunliches Phänomen: denn im Grunde wimmelt es da von Unzulänglichkeiten wie etwa den vielen geographischen, zoologischen und mythologischen Kurzwörtern, deren Kenntnis nur gerade für die Lösung nützlich ist – oder das mühsame und nur scheinbar gewinnbringende Wälzen von Lexika, Atlanten und anderen Nachschlagewerken, die allein die passenden Erkenntnisse vermitteln können.

In England kam Edward Powys Mather, ein Buchkritiker und Übersetzer, schon 1926 auf die Idee, die Rätsel auf eine höhere, anspruchsvollere und intelligentere Stufe zu heben. Unter dem Pseudonym Torquemada publizierte er seine *Crosswords for Supermen* zuerst in *The Saturday Westminster* und schon ab 1926 im *Observer*. Er verzichtete auf symmetrische oder sonstwie schmuckvolle Anordnungen sowie auf die schwarzausgefüllten Trennquadrate und befreite so sich und die Rätselerfinder von mancherlei unnützen Formzwängen.

Bei ihm beginnt, was sich dann ab 1930 vorab in der Londoner *Times* zum typisch englischen Kreuzworträtsel entwickelt hat: mit witzigen und kryptischen Definitionen, die nur über geistige Umwege, intuitive Purzelbäume, sprachliche Spielereien, echtes Wissen und scharfes Nachdenken sowie heutzutage mit gewissen Insiderkenntnissen über die speziellen Rätselkodierungen zu entschlüsseln sind. Es geht nun nicht mehr um obskure Exotika aus abgelegensten und unnötigsten Pseudowissensgebieten, sondern darum, sich von den verzwickten Fragen auf die meist wohlbekannten Antwortwörter führen und nicht in die recht naheliegende Irre locken zu lassen. (Nebenbei: eine ausführliche Geschichte des Kreuzworträtselns und auch Hinweise auf die für Uneingeweihte unverständlichen englischen Rätselregelungen findet man in Michelle Arnots *What's Gnu? A History of the Crossword Puzzle*, Vintage/Random, New York, aus dem auch die historischen Informationen stammen.)



Ähnliche, aber doch wesentlich einfachere und allgemein zugänglichere Rätsel finden wir bei uns in der *FAZ* und seit immerhin schon 14 Jahren in *Die Zeit* – und die Kunst der oft amüsant kaschierten Fragestellung begegnet uns auch in der Fernsehshow *Auf los geht's los*.

Erfreulicherweise sind nun in Ecksteins *Um die Ecke gedacht* (Rasch und Röhring) nicht weniger als 66 Kreuzworträtsel aus dem *Zeit-Magazin* nachgedruckt worden, so daß jetzt jedermann die Möglichkeit hat, sich an ihnen zu versuchen.

Gewiß, ganz ohne Inn und Gnu, einige Berge und Städte sowie anderes brauchbares und unbrauchbares Wissen geht's auch hier nicht. Aber es ist die Art mancher Fragen, die hier wie in England das Lösen zur faszinierenden Spielerei macht.

Oft sitzt man lange völlig ratlos und finster brütend vor dem noch immer fast leeren Diagramm: man versteht einfach nicht, auf was diese oder jene Definition hinweisen soll – und dann plötzlich kommt der zündende Einfall – es folgen Kreuz- und Querwörter – und endlich fällt Wort für Wort ins Muster.

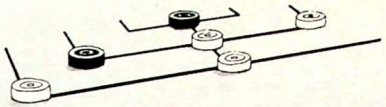
Zählwerk für Unschlüssige – Mit ihnen brannte der Kassierer durch, ab in die niederländische Provinz – Wunschtraum des Mauerblümchens – Sie kraxelten zuhauf zur Wartburg hinauf – Techniker-Tätigkeit, teuer – Geht daraus ein Juwel verloren, verlieren Verliererinnen die ihre – sind Beispiele für Fragen, die siebenbuchstabige Antworten erheischen, und gleich doppelt so lang ist der Leidensgenosse armer Würstchen . . .

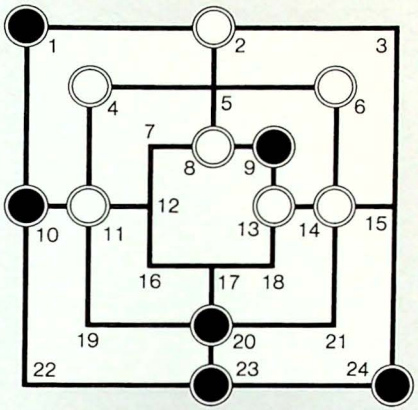
Es geht also nicht vor allem darum, ein gesuchtes Wort überhaupt zu kennen – selbst wenn es einem mehr als geläufig ist, muß man erst einmal herausfinden, daß ausgerechnet nach ihm gesucht wird. Perfiderweise scheinen aber manche Definitionen gleich für mehrere passend einfügbare Wörter zu stimmen, so daß man oft erst nach einigen kreuz und queren Absicherungen auf die vielleicht richtige Lösung stößt. Etwas vom Schönsten ist: Nachschlagewerke werden kaum benötigt – meist sind sie sogar völlig nutzlos. Etwas Wissen ist zwar brauchbar, aber mit ausdauerndem Grübeln, intelligenter Phantasie und glücklicher Intuition kommt man schließlich fast immer von selbst auf den noch so geschickt versteckten Sinn der jeweils etwa fünfzig Fragen - und damit dann aber auch zu Aha- und Erfolgserlebnissen, die einem die üblichen, vergleichsweise recht stumpfsinnigen und langweiligen Kreuzworträtsel nicht zu geben vermögen.

Ecksteins Rätsel sind ein Abenteuer, dessen Verlockungen man sich nur schwer entziehen kann, wenn man sie einmal erschnuppert hat. Man läuft Gefahr, süchtig zu werden. Spätestens nach den ersten Anzeichen dafür macht man sich am besten zu zweit ans Lösen, etwa auch als sehr erregender Ersatz für die schönste Nebensache der Welt – das Fernsehen . . .

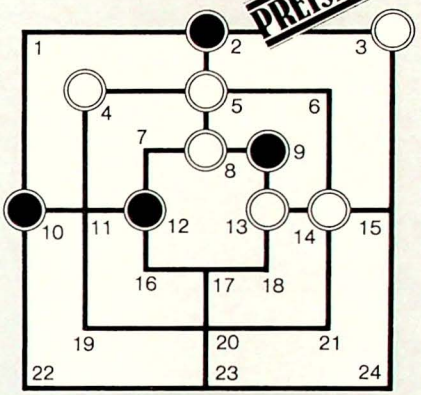
Walter Luc Haas

Mühle





PREISRÄTSEL



Qual der Wahl

Weiß hat zwar eine überlegene Stellung, aber Schwarz droht durch einen Zug auf 22 die Mühle zu schließen. Selbst wenn ihm ein Stein geschlagen wird, wird er nicht lockerlassen und versuchen, auf 1–10–22, bzw. 22–23–24 eine Mühle zu bilden. Seine leise Hoffnung besteht darin, daß Weiß, um diese Mühle zu verhindern, ihn zu schnell auf drei Steine reduzieren muß.

Weiß ist am Zug und hat verschiedene Möglichkeiten seine Mühle zu schließen, aber nur eine sichert ihm die Sieg.

Wie schließt er die Mühle, und wie wird er mit der Mühledrohung des Schwarzen fertig?

Die Aufgabe ist auch ein gutes Beispiel dafür, weshalb man mit sieben Steinen problemlos durch Reduzieren des Gegners auf zwei Sterne gewinnen kann.

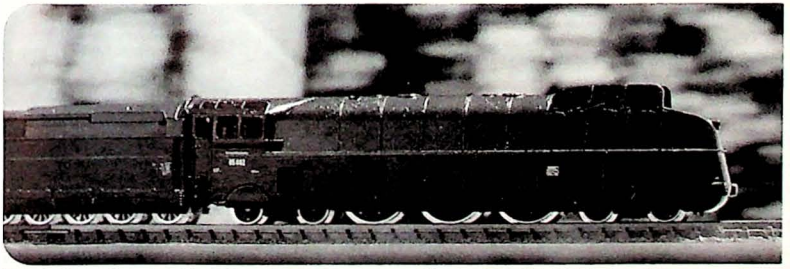
In der Preisaufgabe ist Weiß am Zug und gewinnt mit dem dritten Zug. Die Stellung der weißen Steine sollte man sich merken, da sie eine der wenigen Möglichkeiten zeigt, bei nur noch sechs Steinen durch Schlagen zu gewinnen.

Senden Sie bitte Ihre Lösung unter dem Kennwort Mühle bis zum 23. 8. 85 an *SpielBox*, Postfach 200910 5300 Bonn 2.

Schreiben Sie uns Ihre Lösungen bitte in der folgenden Form:

	Weiß	Schwarz
1.	6–1	16–20
	5–4 | x 8	
2.	(x = schlägt)	usw.

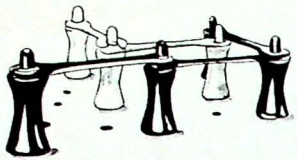
Zu gewinnen sind drei Exemplare des „Großen Buchs der Brettspiele".



Egal, ob Sie nur ein wenig spielen wollen oder die ganz große Traumanlage im Sinn haben – mit Arnold fahren Sie immer bestens. Denn da gibt es nicht nur über 250 Lok- und Wagenmodelle, das perfekte Gleissystem mit selbstreinigendem Profil, die bärenstarken Trafos. Sondern auch jede Menge Zubehör: Bahnhöfe, Brücken, Drehscheibe, Lokschuppen, Signale, Fabrik- und Verladeanlagen, Gleisbildstellpult et cetera.
Für Einsteiger und Junior-Fahrdienstleiter: Die Arnold-ABC-Sets komplett mit Gleisen, Lok, Wagen, Trafo. Im Handumdrehn ist aufgebaut – ab geht die Bahn! Am besten, Sie gönnen sich hundert Seiten Bahnspaß in Farbe – der Arnold-Katalog bringt sie. Jedes gute Spielwarengeschäft hat ihn.

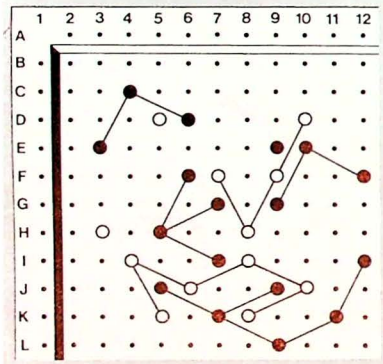
ARNOLD-N®
Ihre Modell-Eisenbahn

Twixt



Spielziel in *Twixt* ist, gegenüberliegende Ränder zu verbinden – Weiß die zwei weißen, Schwarz die zwei schwarzen. Abwechselnd wird eine Figur auf einen beliebigen Punkt des Spielfeldes gesetzt – nur nicht hinter den Grenzlinien des Gegners. Wenn nach einem Zug zwei oder mehrere Figuren im „Rösselsprung"-Abstand stehen, kann man sie verbinden. Im Laufe des Spiels darf man eigene Verbindungen auch wieder abnehmen. Sieger ist, wer eine ununterbrochene Verbindungskette zwischen seine zwei Ränder gebaut hat. Notierung: Es werden einfach die Koordinaten des Zuges notiert (z. B. H18); Verbindungen werden durch Bindestriche angezeigt: 1 Bindestrich bei der einfachen Verbindung (z. B. G4–), 2 Bindestriche bei einer Doppelverbindung (z. B. R 7––), 3 bei einer dreifachen, usw. Abgenommene Verbindungen werden in Klammern notiert: (E5–D7) bedeutet, daß die Verbindung zwischen E5 und D7 abgenommen wurde. Die Züge sind laufend numeriert. Weiße Züge haben ungerade, schwarze gerade Nummern.

Hilfe für Twixt-Neulinge



Die Themen der beiden Aufgaben stehen diesmal in enger Beziehung zur Preisaufgabe. Die erste Aufgabe könnte man „Umweg" nennen, die zweite „offene Tür".

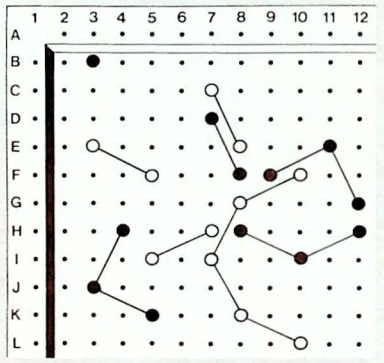
Natürlich gibt es viele Leser, die ohne große Mühe und in wenigen Minuten beide Aufgaben knacken werden. Einige ganz Starke brauchen dazu vielleicht nur ein paar Sekunden. Hier aber wende ich mich an alle diejenigen, die unerfahren und von der Twixt-Leidenschaft noch nicht angesteckt sind: Betrachten Sie bitte die beiden Aufgaben einige Minuten, bevor Sie weiterlesen. Weiß ist am Zug.

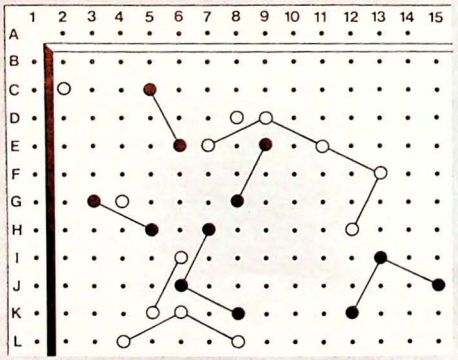
Haben Sie bemerkt, daß in der ersten Aufgabe mit H9– ein sofortiger Durchbruch von Schwarz droht? Nun sollte Weiß aber keinesfalls den Weg sofort abschneiden, weil Schwarz sonst ein Unentschieden erzwingen kann (Beispiel: 1. I10–, 2. H10–, 3. (I8–J10) J8–, 4. I6, – unentschieden! Oder: 1. H9–, 2. G8–, usw.). Statt dessen empfiehlt es sich für Weiß – wie schon oft auf diesen Seiten erklärt – einen Schlüsselpunkt zu suchen, also einen erreichbaren Punkt, von dem aus dann zwei Doppelverbindungen in verschiedene Richtungen möglich sind. Die kann dann der Gegner nicht gleichzeitig verteidigen.

Die Frage an Sie lautet nun, wo ist hier ein solcher Punkt und wie kann man ihn erreichen?

Bei der zweiten Aufgabe haben wohl viele von Ihnen einen wunderschönen Zug für Weiß entdeckt: (I7––G8–F10)G9––! Aber so schön dieser Zug auch ist, er darf nicht sofort gespielt werden! Warum?

Die Lösungen finden Sie auf Seite 60.





Diese schöne und schwere Preisaufgabe ist wieder einmal von Andreas Kleinhans. Er nennt sie „Der Fluß". (Andreas ist einer der Meister-*Twixtler*, die in kommenden Heften die Gelegenheit haben werden, taktische Twixt-Ideen vorzustellen.)

Also, wie kommt Weiß über den Fluß?

Bitte schicken Sie uns Ihre Lösung möglichst bald, spätestens aber am 1. September unter dem Stichwort *Vertwixt*. Als Preise gibt es diesmal drei wertvolle Schach/Backgammon-Kassetten zu gewinnen.

Viel Glück!

Ihr

Go

Schneiden und Verbinden

Einigkeit macht stark, und so wird auch im Go eine Position stärker, wenn eine Anzahl von Steinen verbunden ist.

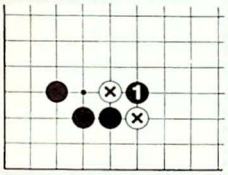


Abb. 1

In der Abb. 1 hat Weiß seine Steine ⊗ nicht verbunden. Schwarz hat sich diese Gelegenheit nicht entgehen lassen und mit ❶ geschnitten. Sein Schnittstein kann von Weiß nicht gefangen werden, da er in den freien Raum in der Mitte flüchten kann. Im nun entstehenden Kampf wird Weiß nicht in der Lage sein, beide Steine zu retten.

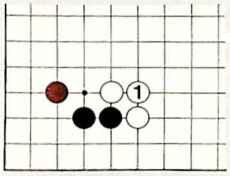


Abb. 2

In Abb. 2 verbindet Weiß seine Steine. Durch diese Verbindung zu einer Kette sind die Steine nun erheblich schwerer anzugreifen.

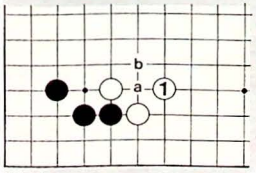


Abb. 3

Außer der direkten Verbindung, 1 in Abb. 2, hat Weiß auch noch eine Alternative. Er kann den Schnittpunkt auch diagonal schützen. Setzt jetzt Schwarz auf a, schlägt er diesen Stein mit b.

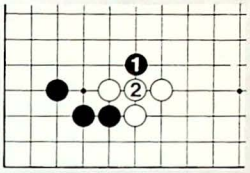


Abb. 4

Zielt Schwarz mit ❶ auf diesen Schnittpunkt ab, muß Weiß mit der Verbindung auf ② antworten (Abb. 4). Ob Weiß die direkte oder diagonale Verbindung spielen soll, kann man nicht generell beantworten. Dies hängt von der jeweiligen Stellung ab.

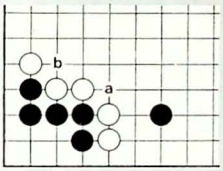


Abb. 5

In Abb. 5 hat Weiß Schwarz in der Ecke eingeschlossen, aber noch Schnittpunkte auf a und b. Für Schwarz ist der Schnitt auf a am effektivsten. Schneidet er dort, wird weiß entweder seine Steine rechts oder oben verlieren. Dadurch durchbricht Schwarz auch die Umzingelung.

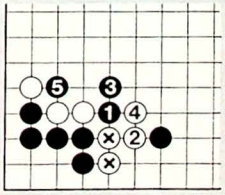


Abb. 6

Versucht Weiß seine Steine ⊗ zu retten, so kommt mit ❺ der zweite Schnitt und Schwarz fängt die oberen Steine. Um Verluste zu vermeiden, ist es deshalb für Weiß wichtig, durch a in Abb. 5 seine Steine zu verbinden und Schwarz am Schnitt zu hindern.

Schnitt auf der zweiten Linie:

Der Schnitt auf der zweiten Linie unterscheidet sich von anderen Schnitten durch die Nähe des Rands und die dadurch eingeschränkten Fluchtmöglichkeiten des Schnittsteins.

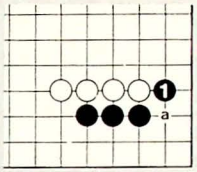


Abb. 7

In Abb. 7 kann Schwarz unbesorgt auf 1 spielen, trotz des entstandenen Schnittpunkts a.

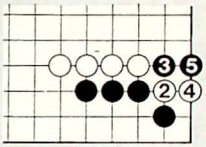


Abb. 8

Schneidet Weiß mit 2, antwortet Schwarz mit 3 und läßt nur den Fluchtweg zum Rand zu. Die weiteren Züge zeigen die durch den Brettrand gestoppte Flucht des Weißen.

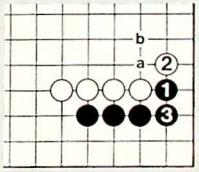


Abb. 9

Auf 1 anwortet Weiß deshalb besser mit 2, und Schwarz bindet 1 durch 3 an. Sollte für Weiß die obere Seite wichtig sein, dann sichert er den potentiellen Schnittpunkt a durch Setzen auf b (Abb. 9).

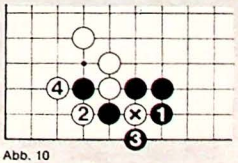


Abb. 10

Auch im Go gibt es Rezepte, doch man muß immer auf die Zutaten achten. In Abb. 10 hat Weiß durch ⊗ geschnitten. Spielt nun Schwarz wie in Abb. 8, Schnittstein an den Rand drücken, dann opfert Weiß diesen Stein und sackt sich die ganze Ecke ein.

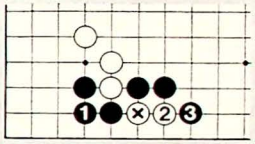
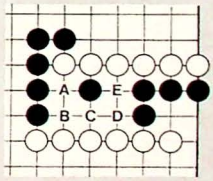


Abb. 11

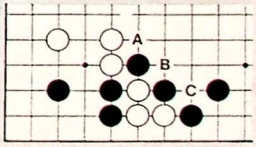
Schwarz kann aber viel besser spielen, indem er durch ❶ (Abb. 11) die Steine in der Ecke verbindet. Denn in diesem Fall kann der weiße Schnittstein auch nicht zur Seite weglaufen.

PREISRÄTSEL

Problem 1
Durch welchen Zug verbindet und rettet Schwarz alle seine Steine?



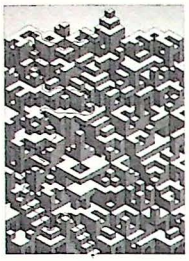
Problem 2
Durch welchen Zug kann Weiß seine drei eingeschlossenen Steine befreien?



Jeder, der mindestens ein Problem richtig löst und seine Lösung bis zum 23. 8. 85 einschickt, nimmt an der Verlosung von drei Exemplaren des Bandes „Mensch spiele mich!" teil.

L Ö S U N G E N

Labyrinth-Baukasten



Seltsame Rechnung
Die Rückseiten der Würfel wurden addiert und subtrahiert.
? = 5 + 3 – 6 = 2

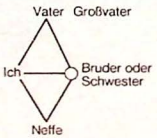
Wortkaskade
Wolf, Welf (Dank an den Duden, Nebenform von Welpe), Wels, Fels, Feld, Held, Huld, Hund

Kryptogramm:

2948	–	2703	=	245				
+		–		×				
3010	:	86	=	35				
5958	+	2617	=	8575				

Geburtstag
Normalerweise liegt in sieben Jahren mindestens ein Schaltjahr. Also: 6 x 365 + 1 x 366 = 2556 Tage. Wie kommt es zu 7 x 365 = 2555, in sieben Jahren kein Schaltjahr? Jahrhunderte, die nicht durch 400 teilbar sind, sind keine Schaltjahre. 1900 war also keins, 2000 wird eins sein.
Somit wurde der Großvater 1896, die Großmutter 1903 geboren. Ein Alter von 189 Jahren, 1796 darf man wohl ausschließen.

Die liebe Verwandtschaft
Mit meinem Vater.

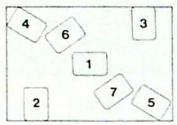


Bunte Reihe z. B.
r b r b r b r b r b – –
r – – b r b r b r b b r
r r b b r b – – r b b r
r r b – – b b r r b b r
r r b b b b b r r – – r
b b b b b r r r r r

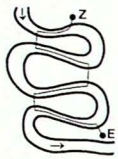
Kartonfalten

1 = E	5 = G
2 = C	6 = H
3 = B	7 = F
4 = A	8 = D

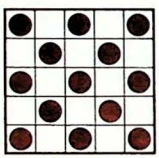
Kartenlegen
Der, der die erste Karte legt, gewinnt. Er legt die erste Karte genau in die Mitte. Seine weiteren Karten legt er genau diagonal-symmetrisch zur letzten Karte des Gegners. Es ist einleuchtend, daß so zu jedem freien Platz, den der zweite Spieler findet, es ein freies diagonal-symmetrisches Gegenstück gibt.



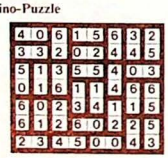
Paddelboot



Krabbelkäfer
Legt man über den Kasten ein Schachbrettmuster, so gibt es „13 schwarze und 12 weiße Käfer". Von einem schwarzen Feld geht es nur auf ein weißes. Es müssen also 13 schwarze Käfer auf 12 weiße Felder. Auf einem weißen Feld sind damit zwei und ein Feld bleibt deshalb frei.

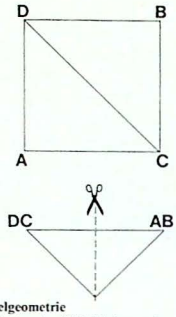


Domino-Puzzle

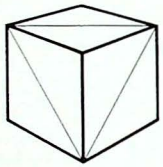


Streichhölzer

Aus eins mach vier
A wird auf B und dann C auf D gefaltet. Das entstandene Dreieck wird in der Mitte durchgeschnitten.

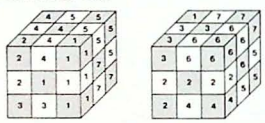


Würfelgeometrie
Udo drehte den Würfel ein wenig und stellte sich eine dritte Diagonale vor. Dadurch erhielt er ein gleichseitiges Dreieck, in dem bekanntlich die Winkel 60° sind.



Knotig
Unsere Hochachtung vor Ihrem Vorstellungsvermögen, wenn Sie ohne praktischen Versuch herausbekommen haben, daß das Seil sich ohne Knoten auseinanderziehen läßt.

Schachbrettwürfel



Twixt
Aufgabe 1: 1. E7––! („Umweg", droht F5––), 2. G4––, 3. G8–! (Schlüsselpunkt)
Danach entweder (F7–H8)H6––, oder (H8–F9)H10––.
Aufgabe 2: 1. (I7–G8–F10)G9––geht nicht, weil sonst Schwarz einfach durch die „Offene Tür" 2. I6––spielt! Richtig ist: 1. (I5–H7)G6––!, 2. C5––, und erst jetzt 3. (I7–G8–F10)G9––!
Danach entweder (G6–I7)J6––oder I9––.

Mühle

Weiß	Schwarz
1. 4–5/ x 10 schlägt er 23, S. 20–23 und kommt zur Mühle	1–10 droht Mühle
2. 11–4/ x 24; dadurch braucht S. 3 Züge zur Mühle	23–24
3. 14–15! Zwickmühle	20–23
4. 6–14/ x 23 od. 24	beliebig – 6
5. 2–3	beliebig – 2
6. 15–24	beliebig –15
7. 13, der siebte Stein, bewegt sich und Schwarz muß eine Mühle räumen.	

Spielt Weiß im 1. Zug 6–5, bekommt er Probleme, da er dann im 4. Zug Schwarz auf drei Steine reduzieren muß, ohne eine offene Mühle zu haben.

Sphinx

Gefrorener See: Wirft man irgendeinen Gegenstand von sich fort, so wird man sich nach dem Impulssatz in die andere Richtung bewegen und, da alles reibungsfrei ist, so lange weiterrutschen, bis man in ein nicht mehr so glattes Gebiet kommt. Dort kann man sich dann „normal" weiterbewegen. Als „Gegenstand" kann man auch den eigenen Atem nehmen. Man atmet am besten in der entgegengesetzten Richtung aus, in der man eingeatmet hat. Durch die Kopfdrehung bekommt man allerdings zusätzlich einen Drehimpuls, so daß man dann spiralförmig über das Eis rutscht.

Die Mittelhalbierende: Die beiden oberen Seiten des Dreiecks sind genausolang wie die Grundlinie, d. h. das Dreieck entartet zu zwei zusammenfallenden Linien. Dennoch wird die als Mittelhalbierende bezeichnete Linie nicht gleich Null, sondern vielmehr gleich eins (das war die Falle).

Das stets unentschiedene Spiel: Man denke sich das Spiel mit zwei Mannschaften gespielt, in den Schnittpunkten fassen sich jeweils ein roter und ein blauer Spieler an der Hand. Wer keinen Spieler der anderen Farbe findet, hebt die entsprechende Hand. Da die Anzahl der roten Spieler gleich der Anzahl der blauen ist, ist auch die Anzahl der jeweils gehobenen Hände gleich, d.h. das Spiel wird stets unentschieden enden.

Die Tür zur Freiheit: Der Gefangene zeigt auf eine Tür und fragt: „Was würde Dein Kollege sagen, wenn ich ihn fragte: ‚Ist das die Tür zur Freiheit?'?" Bei der Antwort „Nein" ist die gezeigte Tür tatsächlich die zur Freiheit. Bei „Ja" die zur Sklaverei.

Spiel Box

Impressum:
SpielBox erscheint in der argo Verlag und Werbe GmbH., Am Michaelshof 8, Postfach 200910, 5300 Bonn 2, Telefon (0228) 82005-0, Telex 885603.

Geschäftsführer und verantwortlich für den Inhalt: Friedhelm Merz.

Redaktion: Helmut Steuer.
Gesamtgestaltung: Studio Sign.
Grafik: Eckhard Kaiser.

Spielbesprechungen: Walter Luc Haas (Koordination), Helge Andersen, L. U. Dikus, Dr. Synes Ernst, Eberhard von Staden, Knut-Michael Wolf (Besser spielen).

Produktion: Helmut Morell.

Anzeigenleitung: Knut Schumann.
Verantwortlich: Manfred Köhn.
Vertriebs- u. Werbeleitung: Jürgen E. Herms.
Vertrieb: (Grosso- und Bahnhofsbuchhandel): Saarbuch, 5000 Köln 1.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos und Zeichnungen wird keine Gewähr übernommen.
Für alle Preisausschreiben und Wettbewerbe in der *SpielBox* wird der Rechtsweg ausgeschlossen.

Erscheinungsweise: Zweimonatlich.
Bezugspreise: Einzelheft DM 7,–; im Jahresabonnement Inland DM 33,60 (sechs Hefte) einschl. 7% MWSt. und Zustellgebühren; Ausland DM 31,40 zuzüglich Porto DM 9,–, Luftpostgebühr wird gesondert berechnet, Abbestellungen müssen 6 Wochen vor Ablauf des berechneten Bezugszeitraumes erfolgen.
Anzeigenpreisliste: Nr. 2 vom 1. 1. 1983.
Satz: Schäper GmbH, Bonn.
Druck: Wullenwever-Druck Heine KG, Lübeck.
Druckauflage Heft 4/1985: 40000.
ISSN 0721-6777
Vkz Z 1356 f

Die nächste SpielBox erscheint am 1. Oktober 1985

L Ö S U N G E N

Lösungen und Gewinner unserer Preisrätsel in Heft 3/85

Titelseite „Kartenspiel"

Es handelt sich bei der verdeckten Karte um die *PIK 7*. Je ein „1 x 1 des Kartenspiels" haben gewonnen:

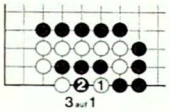
Knut Lindenau, Rosenstr. 11
2942 Jever

Klaudia Dickhoff, Brücktorstr. 89
4200 Oberhausen 1

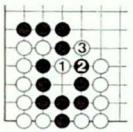
Waltraud Bitsch, Waldblick 28
6800 Mannheim 81

Go

Problem 1 Weiß setzt 3 wieder auf 1 und schlägt die vier schwarzen Steine.



Problem 2



Je ein wertvolles Go-Spiel haben gewonnen:
Uschi Hollerbach, Rothlintstr. 43
6000 Frankfurt

Einzelwertungen unserer Spielbesprechungen

	Verpackung					Regeln					Material					Originalität					Spielreiz					Kaufempf.				
	Andersen	Ernst	Haas	L. U.	Dikus von Staden	Andersen	Ernst	Haas	L. U.	Dikus von Staden	Andersen	Ernst	Haas	L. U.	Dikus von Staden	Andersen	Ernst	Haas	L. U.	Dikus von Staden	Andersen	Ernst	Haas	L. U.	Dikus von Staden	Andersen	Ernst	Haas	L. U.	Dikus von Staden
Abenteuer Tierwelt	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	5	5	5	5	5	5	5	4	6	5	5	5	4	6
Auf Fotosafari in Ombagassa	4	4	4	4	3	4	4	4	5	3	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5
Odysseus	4	4	4	5	4	2	2	2	2	2	5	5	5	5	4	5	6	6	6	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3
Seeräuber-Spiel	5	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	5	4	5	5	6	6	6	6	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4
Vulcano	3	3	3	4	4	2	2	2	3	2	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

Dieter Materne, Deisterweg 5
3051 Hohnhorst

Peter Schicklinski, Wolfratshauserstr. 248 II
8000 München 71

Twixt (aus Heft 2/85)

1. E5-!, 2. G4 (gezwungen), 3. D3–, 4. E1– (oder F2), 5. (D3–E5, B3–D4, D4–C6) C5–-! (und danach entweder B4– oder B7–). Richtig ist aber auch die Zugfolge 1. D3!, 2. B4 (oder C5), 3. E5–-! (und danach entweder F2–- oder G4–-).
2. 1. E9!! gewinnt in allen Varianten, z. B. gegen die stärkste schwarze Verteidigung: 1. E9, 2. E8–, 3. F7– 4. G6–-, 5. D11–, 6. J9!, 7. H9–-!, usw.
Je ein von Alex Randolph handsigniertes Twixt-Spiel haben gewonnen:

A. Kleinhans, Solitude 3
7000 Stuttgart 1

Werner Fugger, Deutschenbaurstr. 36
8900 Augsburg

Michael Leischel, Okerstr. 34
1000 Berlin 44

Horst Wiltmann, Steendammswisch 50
2000 Hamburg

Thea König, Moorweg 15
5000 Köln

Mühle

Schwarz	Weiß
1. 3–15 ! Zwickmühle wird vorbereitet.	17–18
2. 6–5 | x 20	23–20
3. 2–3 | x 16 od. 18	beliebig – 2
4. 24–23	beliebig – 24
5. 19–11 usw.	

Weiß öffnet seine Mühle nicht.

1. 3–15	16–12
2. 6–5 | x 12	22–10
3. 19–11	10– 1 od. 22
4. 11–10 Weiß muß sie nun öffnen. usw.	

Je ein „Großes Buch der Brettspiele" haben gewonnen:

Ulrich Traud, Bleichstr. 4
6420 Lauterbach 1

Udo Nawratil, Silberburgstr. 39
7000 Stuttgart 1

Gaby Neugebauer, Pfeilstr. 37
4200 Oberhausen 14

Kluge Köpfe spielen

Das Brett-Fußballspiel mit Schach-Qualitäten

DM 39.60
(unverbindl. Preisempfehlung)

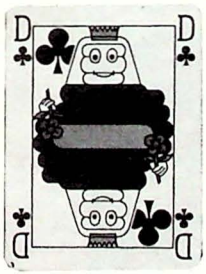
Im einschlägigen Fachhandel erhältlich oder Liefernachweis durch:

Schnitger GmbH
Sandfortskamp 17
4400 Münster
decor Telefon 0251/25880

Hinweis: Für das I. LIBERO-Turnier während der Spielertage 1985 in Essen Teilnahmekarten anfordern!

Mehr als 1000 alte und moderne SPIELKARTEN

für Sammler und Spieler. Reich illustrierter Verkaufskatalog VIII, mit Literatur und Zubehör gegen Überweisung von DM 10,– auf unser Postscheck-Konto Mchn. 555 28-800 erhältlich.



ANKAUF — VERKAUF
BERATUNG — SCHÄTZUNG

Münzgalerie München
JOKER KG Abt. B
Stiglmaierplatz 2
8000 München 2
Tel.: 0 89 / 5 23 36 60

Spiel Box **Kontakt**

So wird's gemacht: Schreiben Sie den Text (am besten mit Schreibmaschine). Errechnen Sie den Preis. Schicken Sie Blatt, Coupon, Scheck (oder Beleg) an uns.

Preise: 1 mm Höhe kostet DM 1,– (incl. MWSt.). Gewerbliche Anzeigen pro mm DM 1,50. 1 Zeile (ca. 32 Anschläge/Buchstaben) ist ca. 2,2 mm hoch. Überschrift: 5 mm. Randlinien: 4 mm berechnet. Chiffre-Gebühr: DM 6,78 (incl. MWSt.). Bei Chiffre-Anzeigen wird die Verlagsanschrift mitberechnet.

Coupon Bitte veröffentlichen Sie beiliegende Privatanzeige

_____ mm hoch (x DM 1,–) zum Preis von DM _____

zuzüglich Chiffre-Gebühr von DM (incl. MWSt.) _____

Gesamtpreis DM _____

Dieser Betrag liegt als Verrechnungsscheck bei. ☐

Oder auf Ihr Postscheckkonto Köln 9 27 00-509, BLZ 370 100 50 ☐

Name _____

Anschrift _____

Unterschrift _____

Bitte schicken Sie den Coupon und den Text an: **argo**, Verlag und Werbe GmbH, Am Michaelshof 8, 5300 Bonn 2

SPIELERTREFFEN IN KEMPTEN

Neue und bekannte taktische Brettspiele werden am 18. September 85 ab 19 Uhr im Kemptener Gasthaus Stift gespielt. Bei entsprechendem Publikumsinteresse gibt es diesen Spielabend regelmäßig.

Info bei: Walter Müller, Friedrich-Ebert-Straße 4, 8960 Kempten, Telefon (08 31) 6 18 99

Endspiel

Die neue Konzeption der *SpielBox*-Titelseiten hat sich als Volltreffer erwiesen. Das zeigen die Reaktionen aus dem Kreis der Leser, die die „gelungene Bereicherung des redaktionellen Angebotes" einhellig begrüßen. Das zeigt aber auch das Echo im Zeitschriftenhandel, der nach eigenem Bekunden und aufgrund von Beobachtungen der *SpielBox*-Mannen unsere Zeitschriften jetzt eindeutig besser plaziert. Das Preisrätsel auf der Titelseite ist ganz offenbar ein Kaufanreiz. Wir warten gespannt auf die neuesten Verkaufszahlen. Ebenso warten wir auf Anregungen und Vorschläge für gut gestaltbare Preisrätsel, die unsere Leser uns schicken. Jeder umsetzbare und dann für eine Titelseite verwendete Vorschlag wird mit DM 100,– honoriert.

*

Der *SpielBox*-Wettbewerb *Erfinden Sie ein Spiel* wird zum Dauerbrenner. Das zeigte der Verlauf der ersten Runde im vergangenen Jahr. Das beweist noch mehr die Teilnehmerzahl des diesjährigen Wettbewerbs. Bis zum Einsendeschluß am 31. Mai 1985 hatten mehr als 50 Amateurautoren ihre Spielentwicklungen eingesandt. „Die meisten von ihnen sind sehr gut durchdacht", war der erste Kommentar von Knut-Michael Wolf, der die Jury leitet. Im Augenblick wird an der Auswertung der Spiele gearbeitet. Die Juryentscheidung soll so erfolgen, daß die Verleihung der Preise zum Wettbewerb 1985 „Erfinden Sie ein Spiel" auf den *Deutschen Spielertagen* in Essen erfolgen. Die besten Spieleerfindungen 1984 und 1985 werden in einer kleinen Ausstellung der Öffentlichkeit vorgestellt.

*

Einige Probleme gab es mit den Fotos zum Beitrag über den Spieleprinzen aus Hawaii. Ein Teil der mit dem Manuskript eingesandten Bilder war nicht zu verwenden. Darum benötigte die *SpielBox* die im Artikel erwähnten Originalspiele, um sie fotografieren zu lassen. Die Telefone zwischen Bonn und Wien, wo Autor Ferdinand de Cassan wohnt, liefen heiß. Es stellte sich schnell heraus: die Originalspiele sind zu kostbar für den Posttransport, weil unersetzlich; der Postweg wäre überdies zu langsam gewesen. Was also tun? Guter Rat war teuer. Das stellte sich vor allem heraus, als Ferdinand de Cassan sich kurzerhand in sein Privatflugzeug setzte und mit den besagten Spielen von Wien nach Frankfurt flog. „Ich brauchte sowieso mal wieder ein paar Flugstunden", war sein lakonischer und mehr als liebenswürdiger Kommentar. Der *SpielBox* bleibt, sich für diese ungewöhnliche Aktion herzlich zu bedanken.

*

Im „Kinderzimmer" der *SpielBox* ist die Hölle los: Jutta Lichter und Birgit Kreuzberg haben im Mai mit der Note „Gut" ihre dreijährige Ausbildung als Verlagskauffrauen abgeschlossen. Seitdem sind sie hauptamtlich und tagfüllend mit der Organisation der Deutschen Spielertage, der Niedersächsischen Spielertage, der Deutschen-Mannschaftsmeisterschaften im Brettspiel und des Taschenbuches Spiel '86 beschäftigt. Ein arbeitsreiches Programm.

*

Konrad Boch, der 1981 das Erscheinungsbild der *SpielBox* entwickelte und seitdem verantwortlich betreute, mußte sich aus dieser Aufgabe zu unserem größten Bedauern vorübergehend zurückziehen. Der Verlag, in dem er sonst tätig ist, bringt eine neue Zeitschrift heraus und stellt im übrigen seine gesamten Satzarbeiten auf eine Großrechenanlage um. Für den leitenden Graphiker eine alle Kräfte beanspruchende Arbeit. Konrad Boch bat deswegen darum, für ein Jahr aus der *SpielBox*-Arbeit aussteigen zu können. Er besorgte uns natürlich für eine reibungslose Weiterbetreuung gleich wieder einen anerkannten Zeitschriftengraphiker. Es ist Karl W. Henschel, Gründer und Inhaber des Grafik-Designstudios *Sign* in Frankfurt. Die vorliegende Ausgabe ist seine erste Arbeit für die *SpielBox*. Wir können es zufrieden sein.

*

Zur Zeit laufen bei uns tagtäglich die Bestellungen für das Taschenbuch Spiel '86 ein. Es wird pünktlich zu den Deutschen Spielertagen vom 25. bis 29. September in Essen vorliegen. Der Erfolg dieses Taschenbuches schien uns bei der Entscheidung, es verlegen zu wollen, sicher. Das endgültige Ausmaß hat uns aber dennoch riesig überrascht. Von den insgesamt aufgelegten 3000 Exemplaren wurden knapp 1000 für Werbezwecke und als Besprechungsexemplare eingesetzt. Verkauft aber wurde das Taschenbuch exakt mit 1404 Exemplaren. Das ist mehr als doppelt soviel, als wir bei der Planung 1984 als Zielvorgabe festgelegt hatten. Spiel '86 wird natürlich noch umfangreicher als sein Vorgänger. Und: man ahnt ja nicht, wie viele Adressen und Telefonnummern sich in einem Jahr verändern.

*

Und zum Schluß noch ein Blick in das nächste Heft: *SpielBox* und Spiele im Btx-Angebot, wie und was spielt man in Ägypten?, ein Erfinderporträt, Beiträge rund um die Spielertage und vieles andere mehr.

Spielideen

Humboldt-Taschenbücher: Spiele · Rätsel · Tests

ht 199/DM 6,80

Regeln und Spieltechnik für die bekanntesten Kartenspiele. Vom Skat über Patiencen bis zum Glücksspiel und zur Kartenzauberei.

ht 190/DM 6,80

Glücks- und Gesellschaftsspiele, Rate- und Denksportaufgaben. 500 erprobte Vorschläge, sich spielend die Zeit zu vertreiben.

ht 386/DM 7,80

Das Königsbauernspiel als Schlüssel zu erfolgreichen Eröffnungssystemen. Eine Sammlung von 148 bis zum Matt gespielten Glanzpartien.

ht 263/DM 8,80

Das moderne Rätsellexikon von A-Z. 25000 Wörter und Begriffe, nach denen in Rätseln aller Art immer wieder gefragt wird.

ht 225/DM 6,80

Ein wissenschaftlich hieb- und stichfester Weg zur Feststellung des Intelligenzquotienten (=IQ).

ht 902/DM 5,– Sonderausgabe

Über 4400 unterhaltsame Fragen und Antworten aus vielen Wissensgebieten für Denksportler.

Kostenlos! Das neue Verlagsverzeichnis mit über 280 Titeln aus den Themengruppen Freizeit, Ratgeber, Kochen, Sport, Sprachen und Information. Überall, wo es Bücher gibt!

humboldt ht

Humboldt Taschenbuchverlag München

Vorausscheidung:

Deutsche Mannschaftsmeisterschaften im Brettspiel 1985

Aufgrund der großen Resonanz im Vorjahr gibt es in diesem Jahr eine Vorausscheidung an 17 Spielorten. Die Termine und Adressen der 17 Veranstaltungsorte finden Sie in der nachfolgenden Tabelle.
Wir möchten Sie bitten, sich aus organisatorischen Gründen bei einem Spielort in Ihrer Nähe verbindlich und baldmöglichst anzumelden, auch wenn Sie schon eine Anmeldung an uns geschickt haben. Für die Interessenten, die nicht an einer dieser Vorausscheidungen teilnehmen können, bieten wir die Möglichkeit zu einer letzten Vorrunde bei den Deutschen Spielertagen 1985 in Essen. Wir haben dafür Freitag, den 27. 9. 1985, 11.00 Uhr, vorgesehen. Anmeldungen für dies Vorrunde erbitten wir an unsere Adresse.
An den Vorausscheidungen kann jeder als Einzelspieler oder gleich als Team teilnehmen. Einzelspieler werden von uns als 4er-Team zusammengestellt. Jeder kämpft in seinen zwei Spielen nur für das Team. Seine erzielten Punkte werden mit denen seiner Teamkameraden addiert. Das beste Team jeder Veranstaltung ist für das Finale in Essen am 28. 9. 85 ab 15.00 Uhr qualifiziert!
Turnierspiele der Vorrunde sind „Hotel-König", Schmidt Spiel + Freizeit, sowie „Hase & Igel", Ravensburger. Beide Spiele werden nach den Originalregeln abgewickelt. Im „Hase & Igel" gibt es eine Abweichung: Kommen mehrere Spieler in derselben Runde ins Ziel, dann gewinnt der mit der geringeren Rest-Möhrenzahl.

Alle Spiele werden mit 4 Teilnehmern ausgetragen. Es gibt 5, 3, 2 und 1 Punkt, so daß ein Team am Ende maximal 40 Punkte aufweisen kann. Platzteilung in einem Spiel ergibt Punkteteilung, z. B. 2 × 2. Platz ergibt 3 + 2 Punkte. Also für jeden 2,5 Punkte. Es gewinnt das Team mit der höchsten Punktzahl. Bei Punktgleichheit entscheidet die höhere Summe der Spielpunkte aus dem „Hotel-König". Die Ermittlung der Sieger erfolgt im Anschluß an die Spiele.
Beim Finale am 28. 9. 1985 in Essen werden 24 Teams zu je 4 Spielern starten. Sie setzen sich aus den Vorrunden-Siegern und weiteren punktbesten Teams zusammen.
Damit Sie schon üben können, hier die Spiele, die für das Finale ausgesucht wurden:

„Abenteuer Tierwelt", Ravensburger
„Formel 1", ASS
„Wyatt Earp", Hexagames
„1000 km", Schmidt

Die genauen Spielregeln können bei den Vorrundenterminen eingesehen werden. Fest steht auf jeden Fall, daß die Spiele jeweils zu sechst gespielt werden und beim Spiel „1000 km" immer 2 Spieler aus verschiedenen Teams zusammen um Punkte kämpfen.
Wir glauben, daß wir mit diesen 4 Spielen wieder eine gute Mischung aus Strategie und Glück gefunden haben und wünschen Ihnen bei der Teilnahme an unseren Deutschen Mannschaftsmeisterschaften im Brettspiel viel Erfolg, oder zumindest viel Vergnügen.

Termine und Anmeldemöglichkeiten

Stadt	Spielort	Anschrift	Telefon	Anmeldung bei	Termin	
5100 Aachen	Novotel	Am Europaplatz	0241/164091	Frau Wolf	28. 8.	18.00 h
1000 Berlin	Novotel	Ohmstr. 4–6	030/381061	Frau Rankewitz	29. 8.	18.00 h
4630 Bochum	Novotel	Am Stadionring 22	0234/594041	Frl. Kuhfuss	24. 8.	18.00 h
7030 Böblingen	Novotel	Otto-Lilienthal-Str. 18	07031/23071	Herrn Ringer	7. 9.	18.00 h
5300 Bonn	Novotel	Pascalstr. 51	0228/52010	Reservierung	23. 8.	18.00 h
2807 Bremen Achim-Uphusen	Novotel	Zum Klümoor	04202/6086	Empfang	17. 8.	18.00 h
4000 Düsseldorf	Novotel	Am Schönenkamp 9	0211/741092	Frau Weinberg	31. 8.	18.00 h
4100 Duisburg	Novotel	Landfermannstr. 20	0203/300030	Empfang	10. 8.	18.00 h
7800 Freiburg	Novotel	Am Karlsplatz	0761/31295	Empfang	7. 9.	18.00 h
2000 Hamburg	Novotel	Oldesloer Str. 166	040/5502073	Empfang	24. 8.	18.00 h
6500 Mainz	Novotel	Essenheimer Str. 200	06131/361054	Empfang	16. 8.	18.00 h
8000 München	Zum Meisterverein	Friedenstr. 29	089/801138	Herrn Weigand	7. 9.	14.00 h
8500 Nürnberg	Novotel	Münchner Str. 340	0911/86791	Frl. Mühlbauer	14. 9.	18.00 h
6050 Offenbach	Novotel	Am Kaiserleikreisel	069/818011	Herrn Lehnhausen	17. 8.	18.00 h
6600 Saarbrücken	über Kreisel	Fröschergasse 19	0681/3904377	Herrn Rosar	31. 8.	18.00 h
5600 Wuppertal	Novotel	O.-Hausmann-Ring 203	0202/71900	Frau Bommert	16. 8.	18.00 h

Nur für „Notfälle":
Anmeldungen für die letzte Vorrunde in Essen am 27. 9. 1985, 11.00 Uhr, bitte an die *SpielBox*, Frau Jankowski, Stichwort: Deutsche Mannschaftsmeisterschaften im Brettspiel, Am Michaelshof 8–10, 5300 Bonn 2.

Was fällt Ihnen typisch Deutsches ein?

Die Kuckucksuhr. Burgen. Goethe. Bierkrug. Alles ist hier auf Fotokarten festgehalten. Sie können entdecken und rätseln, was sie zeigen. Oder das Deutschland Memory® auch ausländischen Gastgebern als Souvenir mitbringen. Oder mitnehmen, falls Sie verreisen. Sie können aber auch ganz einfach Memory® spielen...

Bekanntes. Vertrautes. Typisches aus Deutschland auf Fotokarten. Neben der Memory-Idee, immer zwei gleiche aufzudecken, steckt auch ein bißchen Heimatkunde drin. Für 2 – 10 Spieler ab 6 Jahren.

Ravensburger®

Von Ravensburger® gibt es Spiele, Puzzles, Hobby- und Malprogramme, Kinder- und Jugendbücher, Sachbücher, Videofilme und Computer-Software.

Otto Maier Verlag, 7980 Ravensburg